
6-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Comanche 3
Von wegen Frühlingsflaute
40 AKTUELLE SPIELETESTS
Ratternde Rotoren
Comanche 3, Extreme Assault + Heli-Special
MechWarrior auf Rädern
Mit Interstate '76 zurück in die 70er
MMX für jedermann
Lohnt sich ein Prozessor-Upgrade?
Echtzeit-Adventure
The Last Express rollt von Paris nach Istanbul
Last Express
Schnell & edel: Need for Speed 2
Stark überschätzt: Formel 1 von Psygnosis
Prächtiges Jump-and-run: Pandemonium
3D-Western von LucasArts: Outlaws



Amerika in den Dreißigern - die Zeit der Prohibition. Eine verkommene Hafenstadt mit pulsierendem Nachtleben. Jack Orlando, Privatdetektiv, früher Held der Stadt, greift heute öfter zum Whiskey als zur Pistole. Er träumt von vergangenen Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige - aber wer ist der Täter? Wie wird er den üblen Mordverdacht los? Jack Orlando hat eine Galgenfrist von nur 48 Stunden um von seiner Unschuld zu überzeugen! Er braucht dringend Hilfe. Zwielichtige Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen und knifflige Rätsel prägen das Spiel. Sie sind Jack Orlando, Sie bestimmen sein Schicksal. Doch - die Zeit ist knapp! Das Abenteuer kann beginnen!

Jack Orlando - aufregendes Adventure in SVGA-Auflösung mit 640*480 Punkten und 65.000 Farben; sanftem Vollbild-Scrolling; über 100 animierten Charakteren; Hunderten von Gegenständen und Rätseln; über 200 Szenen in vier Episoden; 4 Audio-Kanälen für Stereo-Soundtrack; naturgetreuen Geräuscheffekten und exzellenter Sprachausgabe - komplett in deutsch mit umfangreichem Handbuch!

Jack Orlando - virtuelle Unterhaltung der Extraklasse: Aufwendigste Grafik und Sound, mit dem gleichen Aufwand erstellt, wie Sie ihn bisher nur aus dem Kino kannten. Beeindruckende Licht- und Schatteneffekte, transparente Objekte und modernste Bild-im-Bild-Technik schaffen die perfekte Illusion. Ein interaktiver Trickfilm, entwickelt von weltweit anerkannten Animateuren und Zeichnern, die ihre Erfahrung bei vielen erfolgreichen Film-Projekten für Hollywood-Studios gesammelt haben. Dazu der stimmungsgeladene Soundtrack, von Harold Faltermeyer, in professioneller Manier komponiert und in Szene gesetzt.

Jack Orlando - das Cinematic Adventure!

Ab Juni '97 das Lösungsbuch zum Spiel:
„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU JACK ORLANDO"
ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare®

DER WEG IST DAS ZIEL

Leben bedeutet Veränderung. Fernöstliche Weisheit, die schon längst von der Industrie gelebt wird. Jedes erfolgreiche Spiel hat einen Nachfolger, alle gelungenen Konzepte werden ständig überarbeitet, in neuer Optik aufpoliert oder mit Detailverbesserungen versehen. So halten wir es auch mit PC Player, denn wir wollen Ihnen zeitgemäße Optik, möglichst viele Informationen pro Quadratzentimeter und eine hilfreiche Leseführung bieten – ohne aber den bewährten und gewohnten Charakter der Zeitschrift zu gefährden. Wie uns das gelungen ist, können Sie uns direkt mitteilen: Direkt auf Seite 37 findet sich eine Umfragekarte, auf der Sie Ihre Wertungen eintragen sollten. Damit sich die Teilnahme auch lohnt, haben einige namhafte Firmen wertvolle Preise gestiftet, die ab Seite 36 vorgestellt werden.

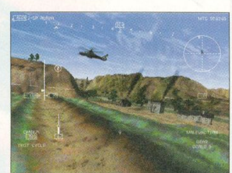
Aus Ihren Zuschriften wissen wir, daß gerade Neu- und Gelegenheitsleser unser Wertungssystem mißverstehen können. Also haben wir uns zu einer klareren Darstellung entschlossen: Die persönlichen Wertungen der Redaktionsmitglieder finden sich wie gehabt auf der Index-Seite (S. 41), während in den Testberichten deutlich die PC-Player-Gesamtwertung vergeben wird. Wie wir werten, verrät Seite 40.

Doch nun zu den weniger erfreulichen Dingen des Lebens: Resi Kleinhirn ist tot. Die wohl erfolgloseste Darstellerin unserer Multimedia-Leserbriefe (siehe CD) ist in den Videospielehimmel aufgestiegen. Dazu Darsteller Alexander Folkers: »Wenn Resi den PC-Spielen untreu wird, dann muß ich ihr wohl folgen ...«, und ward verschwunden. Zum Glück nicht weit, denn der Konsolen-Sog führte ihn nur wenige Meter den Flur hinunter, wo ein neues Schwestermagazin aus der Taufe gehoben wird. Das Thema: natürlich Nintendo 64. Der Name: das N64-Magazin. Und Action!

Jede Menge Action gab es diesen Monat auch im PC-Bereich: Viele Hubschrauber, die in der Realität noch nicht einmal fertig entwickelt sind, geben sich in unserem Special ab Seite 26 ein Stelldichein. Ergänzend dazu bietet diese Ausgabe die Testberichte zu »Comanche 3« von Novalogic und »Extreme Assault« aus dem Hause BlueByte. Und absolute Hubschrauberfans finden auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe die Vollversion (!) des guten alten »Gunship 2000«. Wenn da nicht die Rotorblätter heiß laufen...

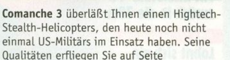
Guten Flug wünscht
Ihr PC Player-Team

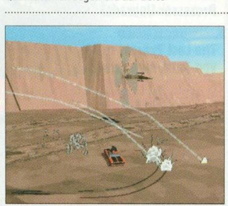




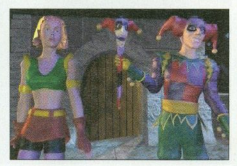


Comanche 3 überläßt Ihnen einen Hightech-Stealth-Helicopters, den heute noch nicht einmal US-Militärs im Einsatz haben. Seine Qualitäten erfliegen Sie auf Seite **44**



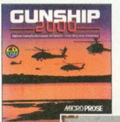


Die Grafik von **Interstate '76** macht auf den ersten Blick nicht viel her. Doch der Spielspaß ist enorm. Darum geben Sie schnell Vollgas zur Seite **50**

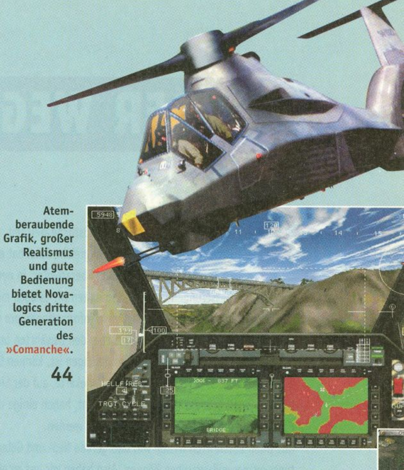


Pandemonium! hat auf Konsole schon für Furore gesorgt, doch das dreidimensionale Jump-and-run wirkt durch die fast verlustfreie Portierung auf PC sensationell. **86**

Gleich **2** richtige **Vollversionen** bietet die CD-ROM auf der Plus-Ausgabe von PC Player: die spielerisch wertvolle Heli-Simulation **Gunship 2000** – erweitert um die Original-Mission-Disk – sowie das bewährte Strategie-Epos **Historyline 1914-1918**. Beide Programme sind von uns mit bequem les- und ausdruckbaren, deutschsprachigen Online-Handbüchern ausgerüstet worden.
Außerdem findet sich im Heft (Seite 79) eine heraustrennbare Pappkarte zu Gunship 2000.





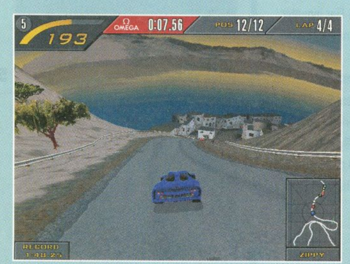


Atemberaubende Grafik, großer Realismus und gute Bedienung bietet Novalogics dritte Generation des »Comanche«.

44

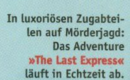
Großes Gewinnspiel!
Nehmen Sie an unserer Leserumfrage teil.

36



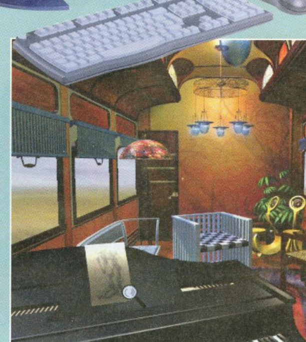
Geschwindigkeit und edle Sportwagen – in »Need for Speed 2« müssen Sie die Kurve kratzen.

102



In luxoriösen Zugabteilen auf Mörderjagd: Das Adventure »The Last Express« läuft in Echtzeit ab.

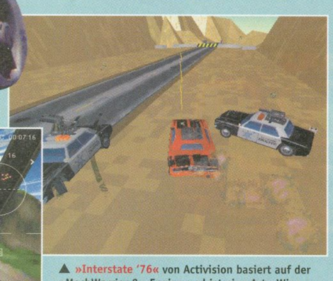
108





Hubschraubern auf den Rotor gefühlt: 8 Spiele im Vergleich.

26



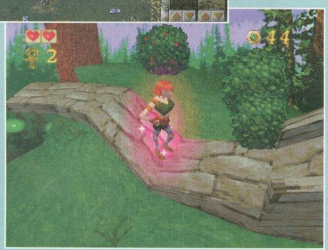
▲ »Interstate '76« von Activision basiert auf der »MechWarrior 2«-Engine und ist eine Art »Wing Commander« auf Rädern.

50



»Alarmstufe Rot: Gegenangriff« heißt die offizielle Missions-CD zum beliebten Echtzeit-Strategiespiel.

68



Ein Jump-and-run der Oberklasse: In »Pandemonium!« steuern Sie Nachwuchsmagier nebst Hofnarr.

86

Previews

Sneak-Previews

Aktuell

Software

Hardware

Rubriken

Tips&Tricks

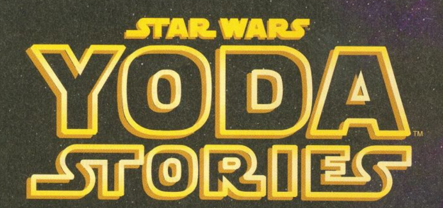
Specials

Spiele-Tests



X-WING VS. TIE FIGHTER
YODA STORIES
JEDI KNIGHT
STAR WARS REBELLION
REBEL ASSAULT II THE HIDDEN EMPIRE

DEMNÄCHST AUF IHREM COMPUTER



STAR WARS
JEDI KNIGHT

STAR WARS
REBELLION

DEMNÄCHST AUCH FÜR SONY PLAYSTATION

STAR WARS
REBEL ASSAULT II
THE HIDDEN EMPIRE

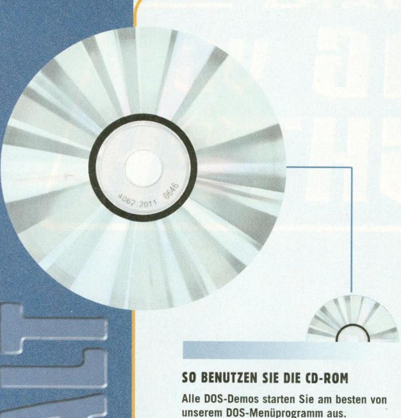
HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

COMPACT disc CD-ROM PC



LUCAS Arts

CD-INHALT



SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben. Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Info« klicken.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

FAST ALLES PALETTI

In der Panik der CD-Brennerei passieren hin und wieder kleine Fehler. Der Patzer dieser Ausgabe fällt Ihnen sofort auf, wenn Sie das Windows-Menü-Programm per AUTORUN starten. Das Titelbild, das sich völlig unschuldig auf dem Monitor präsentiert, stammt von der CD der Ausgabe 5/97 (das eigentlich für diesmal geplante Bild verwende ich jetzt vielleicht in Ausgabe 7/96). Ich stecke mein Haupt in einen Aschesack, gelobe Besserung und bitte diesen Ausrutscher zu entschuldigen. Ansonsten haben wir diesen Monat für Sie ein besonders Zuckerchen in petto. Auf der CD warten zwei Vollversionen von MS-DOS-Klassikern auf Sie: »Gunship 2000« mit Zusatz-Szenarien von Microprose und »Historyline 1914-1918« von Blue Byte. Für beide Spiele finden Sie die Handbücher im Adobe-Acrobat-Reader-Format auf der CD. Mit dem beigelegten »Reader« können Sie sich die Handbücher anschauen und fast in Eins-zu-Eins-Qualität auch ausdrucken. Die Paßcodes für Gunship 2000 haben wir auf der Postkarte im hinteren Teil des Heftes (siehe Seite 79) untergebracht.
Viel Spaß mit der CD wünscht Ihnen Ihr
Henrik Fisch

Vollversionen

Gunship 2000 (MS-DOS, 5 MByte)	\BONUS\GS2000\GO.BAT
Handbücher Gunship 2000 (Für Adobe Acrobat Reader)	\BONUS\GS2000\HANDBUCH
Historyline 1914-1918 (MS-DOS, 6 MByte)	\BONUS\HISTLINE\GO.BAT
Handbuch Historyline 1914–1918 (Für Adobe Acrobat Reader)	\BONUS\HISTLINE\HANDBUCH

Spielbare Demos

Callahan's Crosstime Saloon (MS-DOS, 4 oder 16 MByte)	\DEMOS\CALLAHAN\GO.BAT
Earth 2140 (MS-DOS, 16 oder 56 MByte)	\DEMOS\EARTH\GO.BAT
Extreme Assault (MS-DOS, 24 MByte)	\DEMOS\EXTREME\GO.BAT
FIFA Soccer Manager (Windows 95, 12 MByte)	\DEMOS\FIFASOCC\INSTALL2.EXE
Interstate 76 (Windows 95, keine Installation notwendig)	\DEMOS\INTER76\I76.EXE
Jack Nicklaus 4 (Windows 95, 25 MByte)	\DEMOS\JACKNIC4\SETUP.EXE
Power F1 (MS-DOS, 12 MByte)	\DEMOS\POWERF1\GO.BAT
Theme Hospital (MS-DOS, 32 MByte)	\DEMOS\THEMEHOS\GO.BAT
Theme Hospital (Windows 95, 29 MByte)	\DEMOS\THEMEHOS\WINSETUP\SETUP.EXE
Vanguard Ace (MS-DOS, keine Installation notwendig)	\DEMOS\VANGUARD\GO.BAT

Videos & Musikstücke

Multimedia Leserbriefe	**7:46**
Track 2 Chris Hülsbeck, Tunnel B1 Titelmusik	**1:42**

Patches

Bundesliga Manager 97 (Patch auf Version 1.35)	\PATCHES\BM97
Gunship 2000 (Patch für die Installationsroutine)	\PATCHES\GS2_INST
Gunship 2000 (Patch gg. IRQ-Probleme m. Soundkarten)	\PATCHES\GS2_IRQ
Gunship 2000 (Patch f. Pro Audio Spectrum Soundkarten)	\PATCHES\GS2_PAS
Gunship 2000 (Roland-Soundtreiber)	\PATCHES\GS2_ROLA
Gunship 2000 (Update auf Version 06)	\PATCHES\GS2_V06
Gunship 2000 (Update auf Version 08)	\PATCHES\GS2_V08
Gunship 2000 (Update auf Version 085)	\PATCHES\GS2_V085
Master of Orion 2 (Patch für dt. Version auf 1.31)	\PATCHES\MASTER.DEU
Master of Orion 2 (Patch für engl. Version auf 1.31)	\PATCHES\MASTER.ENG
M.A.X. (Patch auf Version 1.03)	\PATCHES\MAX
Risiko	\PATCHES\RISIKO
Vermeer – Die Kunst zu erben	\PATCHES\VERMEER

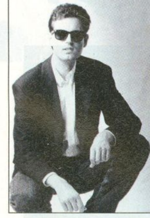
Programme

Adobe Acrobat Reader (Für Windows 3.1 und Windows 95)	\PROGRAMM\ACROBAT
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE)	\PROGRAMM\SDD53A
Evergreen 686 (Testprogramm)	\PROGRAMM\686INFO
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D-Benchmark (Für Windows 95)	\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
PYST (Bildschirmschoner für Windows 3.1 & Windows 95)	\PROGRAMM\PYST
SimCity 2000 (Desktop-Themes für Windows 95)	\PROGRAMM\SC2000
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH

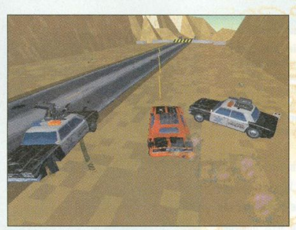


Auf dieser CD finden Sie die Vollversionen zweier Spieleklassiker: »Gunship 2000« mit Zusatz-Szenarien von Microprose und »Historyline 1914-1918« von Blue Byte. Die Handbücher zu den Spielen sind im Adobe-Acrobat-Reader-Format in den Verzeichnissen \BONUS\GS2000\HANDBUCH und \BONUS\HISTLINE\HANDBUCH abgelegt. Auch der Acrobat-Reader darf natürlich nicht fehlen; ihn finden Sie für Windows 3.1 und Windows 95 im Verzeichnis \PROGRAMM\ACROREAD. Am einfachsten installieren Sie die Spiele und den Reader über unser Windows-Menü-Programm.





Chris Hülsbeck hat die Musik unzähliger Spiele komponiert. Auf Track 2 der CD können Sie sich die Titelmusik zu »Tunnel B1« anhören. Seine neue Musik-CD kann man bestellen unter: »www.vme.de/ shop«.



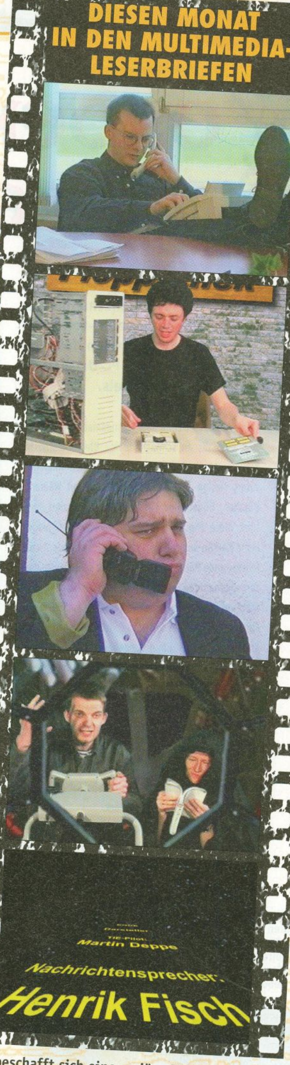
»Interstate '76« ist etwas für Rennspiel-Fans mit einem Hang zum Martialischen. Die Demo läuft unter Windows 95 und startet ohne Installation direkt von der CD. Lediglich DirectX muß auf Ihrem Computer installiert sein.

Spielstände

Sonic & Knuckles Collection (Spielstände) \TIPS\SONIC

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank) \PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX) \PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version) \PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Neueste Videotreiber) \PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE



Wie beschafft sich eine seriöse Zeitschrift einen neuen Chefredakteur? Man bestellt ihn einfach im Katalog. Während wir auf die Lieferung warten, testen Moni und Martin »X-Wing vs. TIE Fighter«.

Preview: Demonworld

Ordensritter und Eisdämonen

Barbusige Eishexen, maultriefende Orks und fiese Menschenmagier jagen sich beim Table-top-Spiel »Demonworld«. Ikarion feilt an einer aufwendigen PC-Umsetzung des Fantasy-Spektakels.

Der Uneingeweihte hört »Zinnminiatur« und denkt allenfalls an schwachbrüstige Blechsoldaten im Preußen-Look. Jedem Brettspieler fallen hingegen sofort riesige Tapeziertische ein, die mit Wäldern, Büschen, Hügeln und viel Grasgranulat verziert sind. Über diese Miniaturlandschaft bewegen sich jedoch keine Märklin-kompatiblen Spielzeugloks, sondern waffenstarrende Märchenregimenter. Das bekannteste dieser sogenannten Tabletop-Spiele ist »Warhammer«. Statt auf fest vorgegebenen Feldern ziehen die Figuren mit Hilfe von Maßbändern und Zollstöcken umher. Orkarmeen schwenken um die eigene Achse, Minotauren ändern die Formation und Bogenschützen feuern aus sicherer Deckung Salven auf die gegnerischen Anführer. Der Konkurrenztitel »Demonworld« von Hobby Products unterscheidet sich in zwei wesentlichen Punkten davon: Zum einen sind die Zinnminiaturen kleiner (die in ein handelsübliches Wohnzimmer passenden Armeen mithin größer), zum anderen wird das bei Taktikern sehr beliebte Hexfeld-System verwendet.

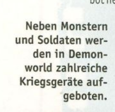
Auch die Computerumsetzungen beider Spielsysteme differieren beträchtlich. Das vor rund einem Jahr erschienene »Warhammer – Shadow of the Horned Rat« bot hektische Echtzeit-Schlachten, bei denen sich Regimenter frei in einer zoom- und drehbaren Vogelperspektive trollten. Die PC-Variante von Demonworld setzt hingegen auf rundenweise Steuerung – und dürfte damit wesentlich kontrollierbarer und weniger zufallsabhängig werden.

Dies ist ein (aus Einzelbildern zusammengesetzter) Ausschnitt eines Schlachtfelds: Über mangelnde Truppenmassen kann sich niemand beschweren ...

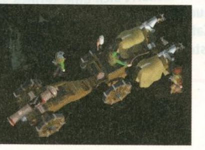
Ordensritter und Bogner attackieren ein Regiment Tiermenschen.

Während die Brettvorlage von Demonworld eher überzeugte Fans anspricht (Kosten und Bemalungsaufwand für die Zinnminiaturen sind beträchtlich), könnte die Konvertierung alle Freizeitgeneräle anlocken, die sich vor lauter »C&C«-Clones mal wieder ein geradliniges Hexfeld-Taktikspiel à la »Fantasy General« wünschen. Man nimmt aber nicht Städte ein, sondern liefert sich große, detaillierte Feldschlachten. Die Welt von Demonworld besteht aus mehreren verfeindeten Staaten, von denen sich Ikarion zwei herausgepickt hat. Das von Menschen bewohnte Imperium gleicht einer mittelalterlichen Großmacht im Stil des Reichs von Karl dem Großen. Es bietet vor allem konventionelle Truppentypen auf, also Pikaniere und Reiterei, Streitwagen und Schwertkämpfer. Aber natürlich dürfen auch Zauberer oder »der Mob« nicht fehlen. Letzteren müssen Sie sich als Sammlung zwangsrekrutierter Strafgefangener vorstellen, die irgendwo auf dem Schlachtfeld angekettet werden und sich aus reinem Selbsterhaltungstrieb gegen jeden Angriff zur Wehr setzen. An der Nordgrenze des Imperiums liegt Isthak, eine trostlose Eis- und Berglandschaft mit vielen üblen, magisch mutierten oder gar dämonischen Kreaturen. In der rund 25 Missionen langen Solokampagne

Neben Monstern und Soldaten werden in Demonworld zahlreiche Kriegsgeräte aufgeboten.

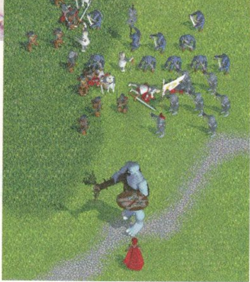








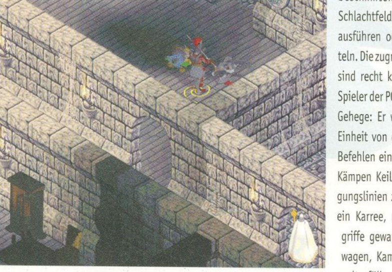
Auch im dichtesten Nahkampfgetümmel bleiben die Regimenter dank Pop-up-Menüs gut kontrollierbar.



Der blaue Eistroll unten ist deutlich größer als die Bogenschützen und Infanteristen oben.

führen Sie als imperialer Heerführer einen großen Feldzug gegen Eishexen und andere Antagonisten. Insgesamt sind etwa 50 Szenarios enthalten, doch an mehreren Stellen verzweigt die Handlung, so daß Sie beim einmaligen Durchspielen längst nicht alle Schlachtfelder zu sehen bekommen. Die Kampagne ist außerdem in einzelne Kapitel unterteilt, an deren Ende jeweils eine von sechs isometrisch gezeigten Missionen wartet: Anstelle einer ganzen Armee steuern Sie dann nur eine kleine Heldengruppe, die ganz bestimmte Aufgaben erfüllen muß. In diesem Modus sind alle Figuren größer und detailreicher, außerdem kloppen sie sich durchaus auch mal in einem Dungeon.

Eine Demonworld-Armee setzt sich aus verschiedenen Einheiten zusammen, etwa Mammutjägern oder adligen Armbrustschützen. Diese Trupps bewegt man in bestimmten Formationen übers Schlachtfeld, läßt sie Drehungen ausführen oder Nahkämpfe anzetteln. Die zugrunde liegenden Regeln sind recht komplex, kommen dem Spieler der PC-Version aber nicht ins Gehege: Er wählt einfach für jede Einheit von den gerade möglichen Befehlen einen aus. So bilden Ihre Kämpen Keile, um starke Verteidigungslinien zu durchbrechen, oder ein Karree, um gegen Flankenangriffe gewappnet zu sein. Streitwagen, Kampfschlitten und Katapulte füllen gleich mehrere Hexfelder aus; sie verfügen über besondere Fähigkeiten wie »Überrennen« oder »indirektes Feuer«. Die größten Truppentypen sind mächtige Fabelwesen wie Drachen, die schon mal einen ganzen Wald abfackeln. Natürlich stiefeln auch Befehlshaber und Helden über die Landschaft und unterstützen ihre Mannen mit Moralanhebung oder magischen Objekten.

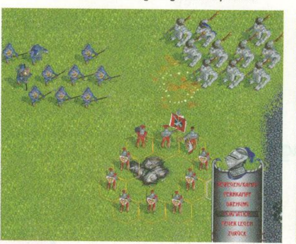


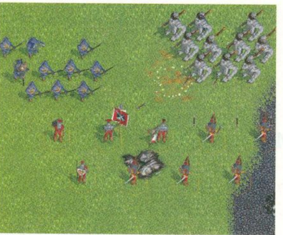
In sechs Spezial-sequenzen steuern Sie eine Heldengruppe durch isometrisch gezeigte Schauplätze.

Sämtliche Truppengrafiken basieren auf den Zinnminiaturen der Vorlage. Auf dem Bildschirm sehen Sie aber zusätzlich Dinge, die Sie sich auf dem Spielbrett vorstellen müßten: Nahkämpfe werden auch als solche dargestellt, Getroffene fallen zu Boden, Brücken und Gebäude wirken plastisch, bei Kanonenschüssen ist Mündungsfeuer zu sehen. Im Zuge der Kampagne, die Sie von den Gras- und Steppenlandschafen des Imperiums bis ins ewige Eis von Isthak führt, treffen Sie auf immer neue, noch fiesere Gegnertypen. Mit Ihrem Nachschub müssen Sie haushalten, denn allzu schwer angeschlagene Verbände lassen sich nur mühsam wieder auf Sollstärke bringen. Im Zweispielermodus können Sie aus vorgefertigten oder völlig frei erstellten Szenarien wählen. Je nach verwendeten Rechner soll das für Juni geplante Demonworld mit einer Auflösung von bis zu 1280 mal 1024 Pixel und Hi-Color-Modus aufwarten. Windows 95 ist auf jeden Fall Voraussetzung. (la)



Das illustrierte Tagebuch wird automatisch aktualisiert.





Die imperialen Bogenschützen wechseln von der Karree- zur Plänkelformation, um effektiver zu feuern.

DEMONWORLD – FACTS

- **Hersteller:** Ikarion
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** 50 Missionen; verzweigende Kampagne; ausführliche Armeeverwaltung; isometrische Spezialmissionen; beliebige und vorgefertigte Schlachten im Zweispielermodus.

Harry komm, hier können wir nichts mehr tun.

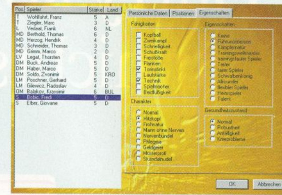


Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Preview: Anstoss 2

DER BALL DES ANSTOSSES



Im Editor können Sie sämtliche Parameter frei festlegen.

Fußballmanager-Programme sind schon fast ein Genre für sich. Doch während das Gros der Spiele vornehmlich Statistiken und Details fokussiert, will Ascaron auch etwas fürs Auge bieten.

Es war einmal ein englischer Programmierer namens Kevin Toms, der sich rühmen kann, Stammvater eines ganzen Spielegenres zu sein. Sein »Football Manager« war der erste kommerzielle Fußballmanager und seinerzeit auf dem C64 ohne Konkurrenz. Was Mr. Toms inzwischen so treibt, wissen wir nicht. Aber in Deutschland ist seine Grundidee auf fruchtbaren Boden gefallen. Zu den erfolgreichsten Nachfahren zählt »Anstoss« aus dem Hause Ascaron.

Fast wie im richtigen Leben

Anders als beim Vorgänger haben Sie nun vornehmlich die eigene Karriere im Blick. Im realistischen Spielmodus fangen Sie als junger Coach bei einem kleinen Verein an und arbeiten sich nach oben. Dabei werden Sie im Laufe der Zeit älter und beeinflussen Ihre (digitale) Lebenserwartung durch mehr oder weniger stressiges Verhalten. Irgendwann einmal heiraten Sie und bekommen Nachwuchs, der sich vielleicht zum künftigen Topstar in Ihrer Mannschaft aufbauen läßt. Ansonsten plagen Sie sich mit allem herum, was echten Managern und Trainern auch das Leben schwer macht, wie Spieleraufstellungen, Stadionausbau, Finanzverwaltung und was man sonst noch aus guten Konkurrenzprogrammen kennt. Interessant ist dabei vor allem die Möglichkeit, Spieler von ihrer gewohnten Stammposition auf ein neues Aktionsfeld umzuschulen. Ganz besonderes Potential steckt im Aktienmarkt. Nach fünf Spieljahren können Sie Anteile am eigenen und an fremden Vereinen erwerben. Dadurch erwirkt man nicht nur einen sicheren Kündigungsschutz, sondern legt auch der Konkurrenz Steine in den Weg. Denn jeder Aktionär darf die Entlassung des Trainers fordern. Hilft all das nicht, gibt es jede Menge illegaler Möglichkeiten wie Bestechung der Schiedsrichter oder provozierte Fouls. Das ist natürlich nur eine kleine Auswahl der verfügbaren Optionen. Doch bevor wir uns im Aufzählen Hunderter denkbarer Varianten verlieren, soll die Spieltagsgrafik besonders gewürdigt werden. Ascaron hat einige Zeit ins Motion-capturing der Bewegungsabläufe investiert. Keine 3D-Szene soll der anderen gleichen. Über 250 verschiedene Animationsvarianten mit mehr als 10 000 Frames werden immer neu zusammengestellt. In Kombination mit den realistisch gestalteten Stadien und den je nach Spielszene mitgrölenden Fans hinterläßt das einen äußerst realistischen Eindruck. Außerdem kann es plötzlich zu Schnee- und Regenschauern kommen, was wiederum die Rasenbeschaffenheit beeinflußt. Daneben reagieren die Spieler fast lebensecht. Gelbe und rote Karten werden reklamiert und manchmal ereignen sich ein paar herrliche Fallrückzieher. Allerdings tauchen in Anstoss keine Originalnamen auf. Dafür liegt ein allumfassender Editor bei. Damit lassen sich sämtliche Vorgaben den eigenen Wünschen anpassen. Falls keiner der Entwickler verletzungsbedingt ausfällt, sollte Anstoss 2 bereits im Juni aufs Feld laufen. (mic)



Die Spielaufstellung läßt sich bequem mit der Maus verändern.

Die 3D-Szenen sehen schon in der Preview-Version sehr beeindruckend aus.

ANSTOSS 2 – FACTS

- **Hersteller:** Ascaron
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** Mit Motion-capturing erstellte 3D-Spielszenen; Trainer-Managerkarriere unabhängig vom Verein; umfangreicher Editor; gerenderte Stadien; Karriere in Deutschland, England und Frankreich möglich.

Preview: Atlantis

Verlorenes Paradies

Seit Platons Bericht beschäftigt das sagenumwobene Inselreich Atlantis die Fantasie der Menschen. Während Indiana Jones erst mühevoll danach suchen mußte, dürfen Sie Ihr Abenteuer bereits auf dem Eiland beginnen.

Atlantis, das sagenhafte Inselreich. Hier nimmt Ihr Abenteuer seinen Anfang.

Atlantis, etwa 3850 vor Christus: Während die übrige Welt noch mitten in der Jungsteinzeit steckt, sind die Atlanter schon wesentlich weiter. Bronze und Metall sind längst entdeckt, und geheimnisvolle Kristalle treiben phantastisch anmutende Fluggeräte an, die sogar die Reise in den Orbit erlauben. Die Bewohner leben in Frieden miteinander, Armut und Hunger sind unbekannt. Alles könnte also in schönster Ordnung sein – und stinklangweilig.

Aber es rumort gewaltig unter der friedlichen Oberfläche: Die Königin Rhea wird auf einem sonntäglichen Ausflug im Norden der Insel entführt.

Hier betreten Sie in der Haut des jungen Entdeckers Seth die Bildfläche. »Fläche« ist eigentlich das falsche Wort, denn Sie marschieren butterweich durch dreidimensionale Landschaften. Mausbewegungen in die entsprechende Richtung lassen Seth seinen Blick nach oben und unten wenden oder drehen ihn um die eigene Achse. Die Ich-Perspektive wird immer korrekt wiedergegeben. Schauen Sie nach oben, verjüngen sich Gebäude »lebensecht« zum Fluchtpunkt hin.

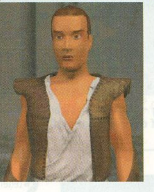
Hinter den Kulissen

Cryo hat für die 3D-Grafik in 65 000 Farben keinen Aufwand gescheut. So waren beispielsweise für ein Waldgebiet sechs Millionen Polygone zu berechnen; hinzu kamen Lichteffekte und Raytracing. Auch die etwa 50 Personen, mit denen Seth zu tun bekommt, sind dank Motion-capturing erstaunlich realistisch animiert. Charaktere lassen sich zu bestimmten Themen befragen, indem ein entsprechendes Symbol angeklickt wird. Neben der deutschen Sprachausgabe können Sie wahlweise auch Untertitel hinzuschalten, um ja keinen Hinweis zu verpassen. Ehemalige Gesprächspartner erinnern sich später an Sie und gehen auf das bisherige Geschehen ein.

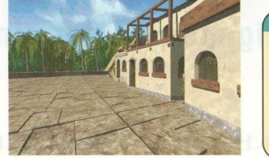
Damit nicht nur das Auge, sondern auch der Verstand beschäftigt ist, dürfen Sie ihn an zahlreichen Rätseln wetzen. In bekannter »Myst«-Manier sind altertümliche Maschinen in Gang zu bringen oder Puzzles zusammenzusetzen. Auf der Suche nach der Königin ist Seth nicht auf Atlantis beschränkt. Mit den anfangs erwähnten Fluggeräten macht er sich auch auf den Weg in andere Länder. Neben dem eisigen Spitzbergen liegen eher unbekannte Orte wie Para Nua oder Carbonek auf der Reiseroute. (md)



Eines der Rätsel: Flipper waren schon in Atlantis in Mode. Nur die Punkteanzeige fehlte.



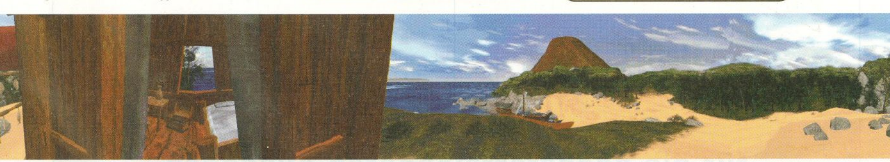
Seth, der Held des Tages.



Dank Ich-Perspektive scheinen Sie sich tatsächlich durch die Schauplätze zu bewegen.

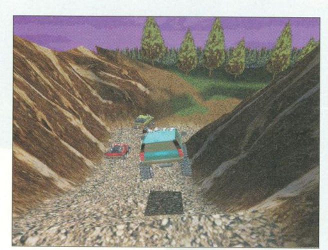
ATLANTIS – FACTS

- **Hersteller:** Cryo
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Mai '97
- **Besonderheiten:** 3D-Rundumblick-Grafik; Reisen in fünf fremde Länder; etwa 50 Gesprächspartner; zahlreiche Rätsel.



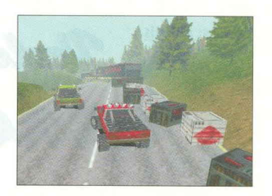
Als zweidimensionales Foto ist der herrliche Rundumblick nicht ganz so eindrucksvoll.

HARDCORE 4x4



Das wird eine harte Landung – Schäden am eigenen Offroader wirken sich drastisch auf die Fahreigenschaften aus.

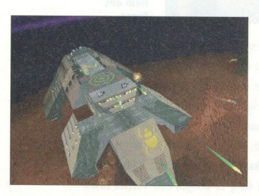
Im Anbetracht diverser Monster-Truck- und Offroad-Autorennen scheint sich eine neue Strömung im Rennspielbereich abzuzeichnen. Sie führt den Spieler weg vom sterilen Glamour der Formel-1-Rennen hin zu Schlammschlachten, großprofiligen Traktorreifen und möglichst unwegsamen Gelände. Ein neuer Vertreter des Genres ist »Hardcore 4x4« - zumindest für den PC, die Konsolenversion sorgt bereits seit letztem Jahr für knirschende Joypads. Sie schlüpfen hinter das Lenkrad eines von sechs Allrad-Fahrzeugen und drehen Ihre Runden über matschige Hügel, vereiste Gebirgspässe und staubtrockene Vulkaninseln. Dabei sind Sie nicht strikt an die Streckenführung gebunden: Abkürzungen und Umwege abseits der ausgefahrenen Pfade laden zur Erkundung ein. Zusätzlich können Sie sich beliebig querfeldein schlagen, was Ihrer Plazierung in den Ligen des Spiels aber nicht zuträglich sein dürfte. (af)



HARDCORE 4x4 – FACTS

- **Hersteller:** Funsoft
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Realistische Simulation der Vierrad-Fahrphysik; freie Bewegung auch abseits der vorgegebenen Strecken.

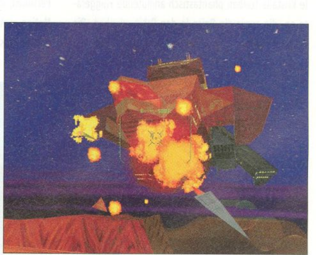
SANDWARRIORS



SANDWARRIORS – FACTS

- **Hersteller:** Gremlin Interactive
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Mischung aus altägyptischer und High-Tech-Kultur; bis zu 15 Computergesteuerte Begleiter.

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der zwei altägyptische Herrscherhäuser mit der Hilfe von hypermodernen Waffensystemen aufeinander losgehen. Auf dieser Vorgabe basiert das für Juni angekündigte Actionspiel »Sandwarriors: Chariots of the Gods« von Gremlin. Die beiden seit Urzeiten verfeindeten Häuser, nach ihren Stammgöttern Horus und Set benannt, wollen sich gegenseitig zu Fall bringen. Die dafür nötige Technologie erhoffen sie auf dem Planeten Tawy zu finden, um dessen Kolonialisierung sie sich streiten. Im Verlauf des Spiels steigen Sie Stufe um Stufe auf der Karriereleiter auf. Während Sie als einfacher »Falconer« noch Aufklärungsmissionen übernehmen, wählen Sie in späteren Missionen Ihre eigenen Ziele aus. Dabei werden Sie von bis zu 15 computergesteuerten Mitstreitern begleitet, die eigenständig handeln oder auf Befehl vorgegebene Aktionen ausführen. (af)



Mit Explosionen und Donnergetöse verabschiedet sich ein feindliches Mutterschiff.





CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Jörg Langer (la)

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Martin Deppe (md), Kjersten Waldheim (kw)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEF
Charles Glimm (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden:
Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

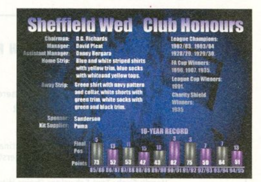
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

ACTUA SOCCER CLUB EDITION



Die einzelnen Fußballer werden mit Sammelbild-ähnlichen Porträts vorgestellt.

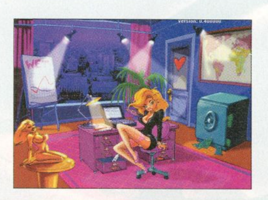
Bekanntlich steckt in jedem Mann ein heimlicher Fußballtrainer – leidgeprüfte Ehefrauen können ein Lied davon singen. Um die Ausbrüche des Göttergatten zu kanalisieren, sollten Sie ihm vielleicht das Update für »Actua Soccer« zukommen lassen: Ein Monitor hat keine verletzbaren Gefühle, dafür aber eine Engelsgeduld. Die als Mid-price-Produkt geplante Neuauflage »Club Edition« bietet neben der obligatorischen Aktualisierung der Spieler-Datenbank ein verbessertes Interface, das die Leitung des eigenen Vereins durch die stressige Saison erleichtert. Die Spieler werden publikumswirksam in der Art von Sammelalben-Aufklebern präsentiert. Der Action-Teil wurde ebenfalls verbessert: Durch Motion-capturing und eine neue 3D-Engine will das Spiel die Konkurrenz auf ihre Plätze verweisen. Ob das gelingt, können Sie in der nächsten Ausgabe von PC Player nachlesen. (af)



ACTUA SOCCER CLUB EDITION – FACTS

- **Hersteller:** Gremlin Interactive
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Mid-Price-Update des Vorgängers; bis zu 20 Mitspieler; aufpolierte Benutzeroberfläche und neue 3D-Engine.

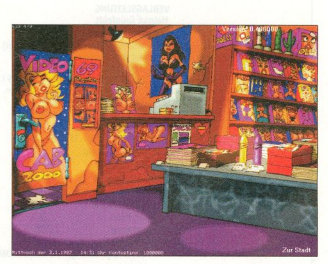
WET – THE SEXY EMPIRE



WET – THE SEXY EMPIRE

- **Hersteller:** CDV
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** Schlüpfriges Ambiente; High-Color-Grafiken; Erotikszenen; eigene Filmproduktion.

CDV bemüht sich, die verstorben geglaubten Wirtschaftssimulationen der Kategorie »Hinter welcher Grafik ist eigentlich welches Menü versteckt?« mit neuem Leben zu füllen. Und da Sex bekanntlich vieles verkauft, dürfen Sie sich als Produzent von Pornofilmen verdingen. Zusammen mit dem Starlett Lula nehmen Sie in der Kleinstadt Wet Rock die Produktion von Erotikbildchen und Billigvideos auf. Mit Fleiß, Bestechung und Raub arbeiten Sie sich zum Film-Boss und letztlich zum Porno-Tycoon einer USA-weiten Sexladenkette hoch. Aber erst wenn Lula ein richtiger Star ist, haben Sie das Spielziel erreicht. Gespickt ist das Ganze mit zahlreichen Szenen aus dem Millieu und jeder Menge Pixel-Aktricen, die auch schon mal die Hüllen fallen lassen (USK: 16 Jahre). Und da das alles in High-Color-SVGA glänzen soll, harren wir gespannt des Erscheinungstermins im Juni. (md)



In der zweiten Ausbaustufe dürfen Sie eigene Filme im großen Stil produzieren.

DAS ZEPTER SCHWINGEN



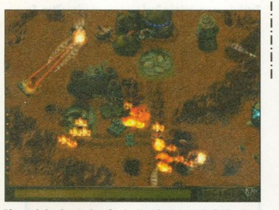
In »Beats & Bumpkins« lenken Sie mit Waffengewalt und Zaubersprüchen die Geschicke Ihrer Untertanen.

Die Worldweaver Productions im Vertrieb von Electronic Arts drängen mit »Beats & Bumpkins« den Spieler in die Rolle eines Adligen aus dem mystischen Reich Lokyadore. Ohne eigenes Land und vom König verbannt, ist es Ihre Aufgabe, ihn schließlich vom Thron zu stürzen und sich selbst krönen zu lassen. Ausgerüstet mit Zaubersprüchen, Katapulten, Griechischem Feuer und anderen mittelalterlichen Waffen, stärken Sie ihre Truppen zur Verteidigung und Bekämpfung der Gegner. Für den ausreichenden Nachschub an Zauberern und Magiern sorgen Sie selbst, indem Sie die Familienplanung Ihrer Untertanen bestimmen. So sind Sie gegen die Bestien des Landes gefeit, die regelmäßig Städte plündern und Frauen rauben. Auch Mutter Natur hat ein Wörtchen mitzureden, denn Tag und Nacht sowie die Jahreszeiten beeinflussen den Handlungsablauf. Damit keine Langeweile aufkommt, sollen 30 Missionen für Abwechslung sorgen, in denen Kampfgeist und strategisches Geschick zum Sieg verhelfen. Dabei fehlt auch der Modus via Netzwerk oder Modem nicht. Reichsapfel und Zepter können Sie voraussichtlich ab August in Besitz nehmen.

Zukunftszenario

»Earth 2140«: Nur zwei Regierungsblöcke bestimmen das Weltenschicksal. Als die »United Civilized States« haben sich der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika zu einer Supermacht zusammengeschlossen. Das restliche Afrika und Australien sind verseucht. Osteuropa und Asien bilden den Gegenpol der Macht. Im Stil von »Command & Conquer« stehen 100 Fahr- und Flugzeuge, Kriegsroboter sowie Schiffe für den Kampf auf fünf Spielflächen zur Verfügung. In 50 Missionen kann mit Hilfe von Makros zur Steuerung der Fahrzeuge und Truppenverbände das Schlachtengetümmel bestimmt werden.

Topwares polnische Programmierer haben mit Earth 2140 ein Echtzeit-Strategiespiel geschaffen, das zumindest in puncto Auflösung und Farbpracht klotzen und nicht kleckern will. Die Darstellung des Szenarios reicht bis 800 mal 600 Bildpunkten in High-Color. Erstaunlich ist auf jeden Fall der Preis von 50 Mark. Mit der spielbaren Demo auf unserer Monats-CD können Sie schon mal einen Blick riskieren.



Planspiele der Zukunft: In Earth 2140 sind Sie der große Stratege.

EINGELOCHT

Sierra läßt unter Windows 3.1 und Win95 den Golfball rollen. »3D Ultra Minigolf« bietet 18 Bahnen mit vielen bekannten Hindernissen wie der Windmühle oder dem Looping. Freizeit-Putter müssen sich mit brodelnden Vulkanen, hektischer Raumhafenbetriebsamkeit und abgedrehten Kreaturen herumschlagen, bis sie den Ball ans Ziel bringen. Verschiedene Spielmodi sollen für langanhaltende Motivation sorgen. Bis zu vier Spieler können den Schläger schwingen.



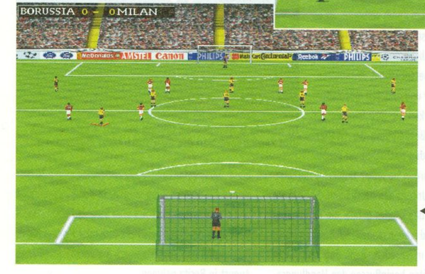
- Soll man es glauben? »MDK« wurde zuerst in Europa, nicht in den USA veröffentlicht. Wohl um Grauimporte in die Staaten zu vermeiden, erklärt die Produktionsfirma Shiny, daß »es sich dabei um eine sehr frühe, noch mit vielen Macken und Fehlern behaftete Version handeln würde und am 6. Mai die Endfassung erscheine.
- Kein Witz: Für den Sommer ist eine Audio-CD von Lara Croft geplant. Der Titel »Raiders« soll mit einem passenden Video bei Naked Records, einer Tochterfirma von Eidos, erscheinen.
- Der Film zum Spiel: Hier in Deutschland wird bei Constantin Film an einer Kinoversion von »Resident Evil« (Test in dieser Ausgabe) gearbeitet.

Preview: UEFA Champions League 1996/1997

CHAMPIONS À LA UEFA

Mit Original-UEFA-Lizenz, aufwendiger Spieleranimation und ausgefeilter Computerintelligenz versucht Bomicos Fußballspiel, die Konkurrenten »FIFA 97« und »Kick Off 97« ins Abseits zu stellen.

▲Abwehrspieler und Torhüter müssen sich den Ball selbst holen.



◀ Beim Abschlag wird die Perspektive umgeschaltet.

Alle zwei Jahre streben die Softwarefirmen danach, pünktlich zur Welt- und Europameisterschaft ein möglichst großes Stück vom lukrativen Fußballkuchen zu ergattern. Die Ergebnisse sind oft ernüchternd: Das offizielle Wettbewerbs-Emblem auf der Packung verspricht dem Hersteller zwar in aller Regel ein lukratives Geschäft, dem Anwender jedoch nicht zwangsläufig Spielvergnügen. Bomico verfolgt mit dem Spiel zum internationalen Clubwettbewerb Champions League ernsthafte Absichten und hat sich die Lizenz einiges kosten lassen.

Aufgrund dieses Exklusivdeals wartet »UEFA Champions League« mit den Original-Teams, echten Spielernamen und Portraits für ein authentisches Wettbewerbsfeeling auf. Sogar sechs der bekanntesten Fußballarenen aus Europa, darunter Mailands Guiseppe-Meazza-Stadion und das Wembley-Stadion in London, wurden bis auf das i-Tüpfelchen übernommen. Die UEFA schraubte die Anforderungen erstaunlich hoch: Jede Bandenwerbung muß auf den virtuellen Fußballplätzen richtig positioniert und erkennbar sein. Fürs Motion-capturing wurden extra Sheffields Martin Bowler und Gavin Smith mit einer speziellen Kamera abgetastet. Da diese Aufnahmen zum ersten Mal auf dem Rasen – und nicht wie üblich im Studio – durchgeführt wurden, wirken die Animationen überaus realistisch. Verletzte Spieler wälzen sich bemitleidenswert authentisch auf dem digitalen Rasen. Insbesondere bei den Torhüterparaden macht sich der betriebene Aufwand bezahlt.

Sechs Stadien wurden originalgetreu nachgebildet.



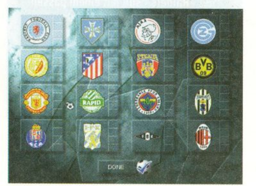
Endlich keine Namens-Verballhornungen mehr: Sammer heißt Sammer und darf auch noch süffisant schmunzeln.

Verbesserte Computer-Taktik

UEFA Champions League hat zwar weniger Standard-Kamerapositionen als »FIFA 97«, dafür läßt sich der Blickwinkel stufenlos in alle Richtungen justieren. Besonderes Augenmerk wurde auf die Intelligenz der Computerkicker gerichtet. Akteure, die nicht in Ballbesitz sind, fordern aktiv den Ball. Neben Hackentricks, Fallrückziehern und Flugkopfbällen sind beherzte Volleyschüsse ein Garant für heiße Torszenen. Das taktische Verhalten der Mannschaften auf dem Platz wurde direkt den Vorbildern abgeschaut: Die digitalen Engländer kloppen den Ball mit Vorliebe über das ganze Spielfeld, während die virtuellen Deutschen einen soliden Aufbau von hinten heraus bevorzugen. Ein besonderes Schmankerl stellt die Replay-Funktion dar, mit der Sie endlich ihr persönliches Tor des Monats abspeichern und neidischen Freunden vorspielen können.

Da es für notorische Bayern-Fans eine seelische Grausamkeit darstellt, den Erzfeind Dortmund zu übernehmen, unterstützt Champions League neben den 16 obligatorischen Clubmannschaften zusätzlich noch 32 National- und 16 selbstdefinierbare Teams. Außerdem dürfen Sie mit dem integrierten Spielereditor für jeden einzelnen Akteur mehrere Parameter festlegen, die unter anderem dessen Paßgenauigkeit, Geschwindigkeit und Schußstärke beeinflussen.

UEFA Champions League wird neben der DOS- eine spezielle 3DFx-Version für Windows 95 enthalten. Letztere bietet neben detaillierterer Grafik und verbesserter Sound-Technologie weitere Gimmicks, beispielsweise Spielerschatten, die flutlichtabhängig in Echtzeit berechnet werden. Die uns vorliegende Version enthält noch einige Ungereimtheiten, die jedoch bis zum Erscheinungstermin im Juni ausgemerzt sein sollten. So sprinten die Abwehrspieler oft ins Mittelfeld, während der gegnerische Stürmerstar in Ruhe den einsamen Torhüter überwindet. **(Thierry Miguet/la)**

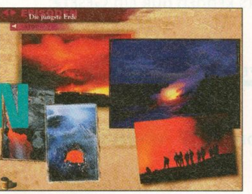


Dank UEFA-Lizenz konnten die echten Clublogos eingebaut werden.

CHAMPIONS LEAGUE – FACTS

- **Hersteller:** Bomico
- **Genre:** Fußballsimulation
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** Original UEFA-Teams und Regeln; sechs verschiedene Stadien; sehr realistische Spieleranimationen.

TANZ AUF DEM VULKAN


Auf seiner Reise um die Erde machte Vulkanfotograf Roger Ressmeyer fantastische Bilder.

Wenn Sie sich von Bildern flammender Infernos faszinieren lassen, ist die CD »Vulkane – Leben mit der Bedrohung« etwas für Sie. Im Auftrag des renommierten National Magazins Geographic reiste der Fotograf Roger Ressmeyer 14 Monate rund um die Erde, um die gefährlichsten, schönsten und ungewöhnlichsten Vulkane auf Film zu bannen. Dabei sind atemberaubende Aufnahmen entstanden, die Bill Gates' Firma Corbis nun auch für den PC aufbereitet hat. Sie haben die Wahl, wie Sie den Spuren von Ressmeyer folgen möchten. Geschichten und Legenden über die Feuerspucker, Gespräche mit renommierten Geologen, die eigentliche Reiseroute – es gibt viel zu entdecken. Wenn Sie einfach »nur« glühende Lava sehen möchten, starten Sie eine Diashow mit den besten Bildern. Man merkt, daß hier Profis am Werk gewesen sind. Die Synchronisation ist professionell, und im Hintergrund erklingt, mal dramatisch, mal beruhigend, klassische Musik. In Deutschland ist die CD für circa 90 Mark von Bomico zu haben.

NEUE WUNDER


Wahrlich wundersam: Eine Hausstaubmilbe unter dem Elektronenmikroskop. (Welt der Wunder 2)

Die zweite CD-ROM zur erfolgreichen Wissensserie »Welt der Wunder« auf Pro Sieben erscheint in diesen Tagen für rund 40 Mark bei Navigo. Wieder geht es mit Moderator Hendrik Hey auf einen Streifzug durch interessante Themen. So statten Sie Nord- und Südpol einen Besuch ab, lernen ganz alltägliche Begleiter wie Fliegen oder Strumpfhosen unter dem Elektronenmikroskop kennen und erfahren etwas über Zeppeline und Flugzeugkatastrophen. Dazu kommen die Gebiete Evolution, Ersatzteile für den Menschen und ein Sturmlexikon, das unter anderem den Unterschied zwischen einem Tornado und einem Hurrikan erklärt. Auf der CD gibt es zwei Programmversionen, eine für Rechner mit Windows 3.x/95 und eine für Macs. (ra)

DIES & DAS

→ Neues vom Amiga: Gateway 2000 hat alle Rechte an der Amiga Technologies GmbH übernommen. An der Entwicklung neuer Amiga-Produkte soll nun fleißig gearbeitet werden.

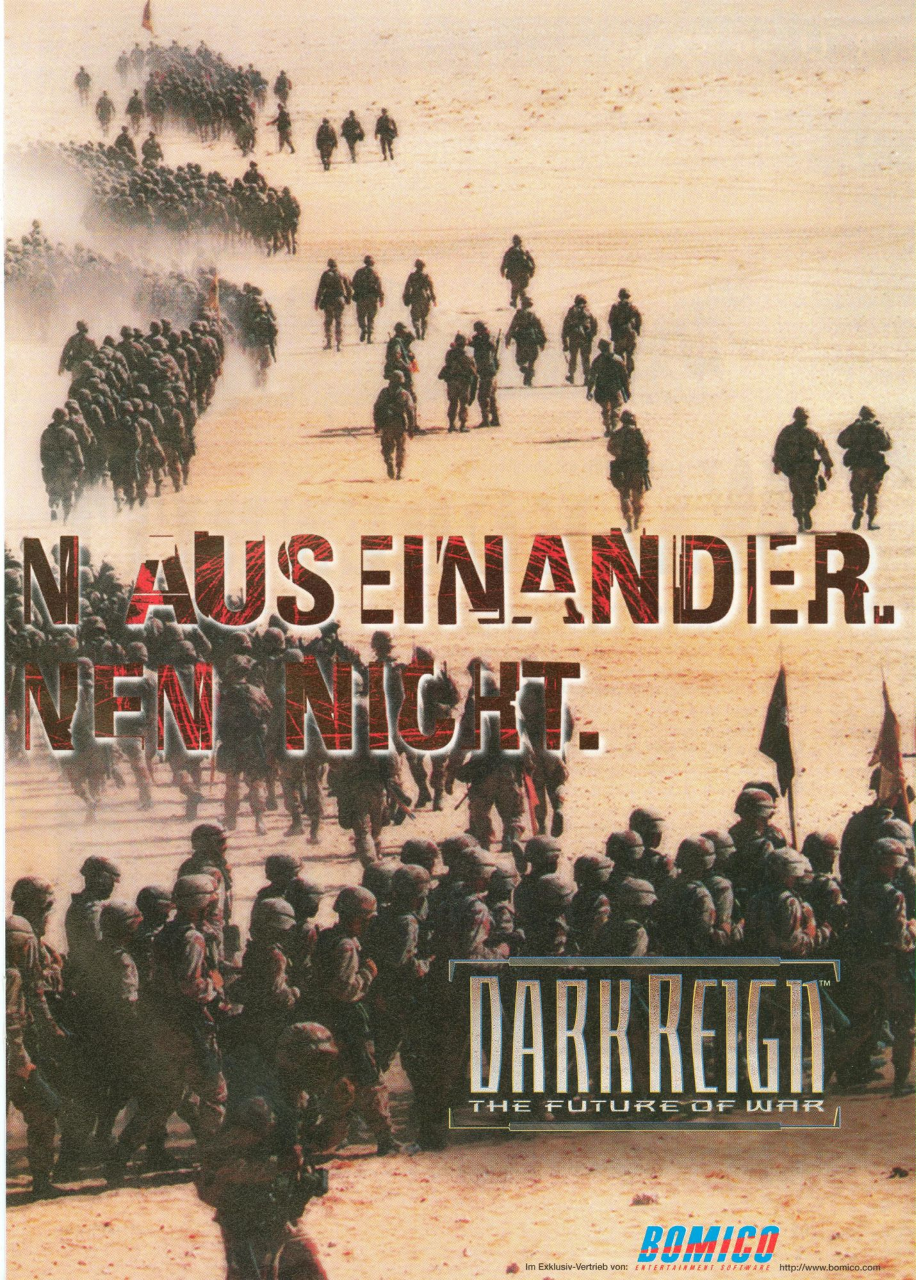
→ Getarntes Abenteuer: Auf der CD »Vobis Virtual Space« (5 Mark in allen Vobis-Läden) findet sich das Adventure »Space Bermuda« von westka, das mit Sprachausgabe, 360°-Rundumsicht und gerenderten Zwischensequenzen aufwartet.

→ Preiskampf: Nintendo will es wissen und senkte den Straßenpreis für das N64 in den USA auf $149 – die gleiche Summe, die Sony für die PlayStation haben möchte. In Europa ist noch keine Preissenkung in Sicht.

→ Internet-News: Auf Ubi Softs Webseiten zu POD stehen ab sofort neue Wagen, Kurse und vieles mehr bereit (www.ubisoft.com). Die Nachrichten der dpa gibt es ab sofort bei Yahoo! Deutschland (www.yahoo.de). Einen Online-Reiseführer bietet Microsoft ab sofort unter http://seattle.sidewalk.com an. Weitere amerikanische Städte werden laut Hersteller folgen.

→ Unter GO PICTURE können CompuServe-Mitglieder kostenlos mehr als tausend Fotos zu Illustrations- oder Werbezwecken nutzen. Die Sammlung wird ständig erweitert und von versierten Fachleuten betreut.


Soldaten des 27. Jahrhunderts kennen nur ein Gesetz:



N AUSEINANDER.
NEN NICHT.
DARK REIGN™
THE FUTURE OF WAR
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
Im Exklusiv-Vertrieb von:
http://www.bomico.com





Schwerpunkt: Hubschrauberspiele

Walkürenritt

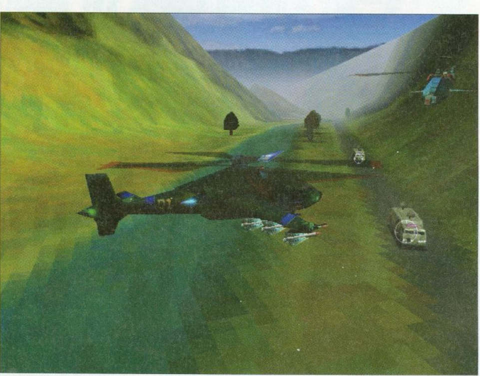
Spiele, in denen Sie Helikopter steuern können, erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit. In welcher anderen Flugsimulation stehen Sie so unmittelbar dem Gegner direkt Auge in Auge gegenüber? Und wo sonst nutzen Sie schon geschickt Baumwipfel und Bergkuppen zur Tarnung?

Hubschraubern haftet ein ganz besonderes Flair an. Auf den ersten Blick erwecken sie nicht den Eindruck, als ob sie aus eigener Kraft in die Luft gehen könnten. Diese Fehleinschätzung beruht weitgehend auf dem Verständnis des Menschen vom Fliegen. Normale Flugzeuge mit starren Flügeln sind zumindest optisch den Vögeln und damit der Natur nachempfunden. Somit erscheint es uns selbstverständlich, daß ein Flieger durch die Luft gleiten kann. Ein Vorbild für den Drehflügler findet sich dagegen in Fauna oder Flora nicht so schnell. Er ist vielmehr das Ergebnis mühseliger Ingenieursstudien. Schon zu Beginn des Zweiten Weltkriegs starteten die ersten Prototypen. Pionierarbeit leisteten dabei Focke in Deutschland und der russische Emigrant Sikorsky in den USA. Seine Flugwerke spielen immer noch eine bedeutende Rolle in der Hubschraubertechnik. Heute sind Helikopter nicht mehr aus der Luftfahrt und vor allem der modernen Kriegsführung wegzudenken. Manöverierfähigkeit auf engstem Raum, gepaart mit allerneuester Waffentechnik, machen sie zu idealen Aufklärern und gefährlichen Panzerjägern.

Am Anfang war die Physik

Die komplizierte Wechselwirkung zwischen einem Hubschrauber und seiner Umgebung nachzuempfinden, ist erheblich schwieriger als beim Starrflügler. Durch das leicht berechenbare Verhalten der Flieger lassen sich in Flugsimulationen eine ganze Reihe ▶

Fortsetzung auf Seite 28



Nur ein Produkt der Phantasie, aber schön: der Kampfhubschrauber in Extreme Assault.

DER HIMMEL ÜBER FLORIDA

Bei einem Besuch im Sikorsky Development Flight Center in West Palm Beach/Florida erhielt Michael Schnelle im März als einziger deutscher Journalist die Möglichkeit, einen waschechten Comanche unter die Lupe zu nehmen. Worauf Mick nicht gefaßt war: Er mußte schon um fünf Uhr morgens aufstehen – seltenes Flugwild ist eben scheu.

Sehr mitteilungsfreudig dagegen zeigte sich Boeing-Ingenieur John Satterfield. Die Wartezeit bis zum Start überbrückte er elegant mit einigen verblüffenden Fakten zum Stealthcopter. Wer hätte auch schon vermutet, daß die gesamte Flugelektronik auf handelsüblichen Pentium-Chips basiert? Deren Funktionstüchtigkeit und das aerodynamische Verhalten stehen im Mittelpunkt der aktuellen Testreihen. Frühestens ab 1998 sollen auch die Waffensysteme erprobt werden, bevor das flugtechnische Wunderwerk um 2006 in Serienproduktion geht. Sämtliche Raketen und die Bordkanone werden hinter der Kevlarpanzerung »verpackt«. Dadurch verringert sich der ortbare Radarquerschnitt auf ein 400stel dessen, was ein Apache auf den Schirm bringt. Das liegt sogar noch unter dem Wert einer »handelsüblichen« Hellfire-Rakete.

Als der Comanche endlich elegant am Horizont auftauchte, hätte Mick es beinahe nicht bemerkt. Denn die Rotorgeräusche sind nicht viel lauter als ein hochtourig laufender Diesel-Pkw. Wesentlichen Anteil an dem niedrigen Lärmpegel hat der patentierte »Fantail«-Heckrotor, der nach außen hin schallisoliert ist. Die Frage nach einem Probeflug mit Redakteur wurde zwar abgelehnt, allerdings fand sich schnell ein passender Ersatz. So durfte Mick das Cockpit eines Bell 206 Jet Ranger, der zivilen Variante des Kiowa, unsicher machen. Mit der Hand am Steuerknüppel und den Füßen an den Pedalen erlebte er seine erste Flugstunde bei böigen Seitenwinden im Tiefflug über den Everglades. Seitdem spart er auf den privaten Flugschein.



Mick Schnelle und das Objekt seiner Begierde: Der Comanche RAH-66. Die orange Antenne am Bug dient zur Datenübertragung während der Testflüge.

Tausende Flugstunden am PC haben ihn hart gemacht: Michael Schnelle vor seinem großen Flug.

High-Tech, soweit das Auge reicht. Die Montagehallen von Boeing Sikorsky.

RAH-66 COMANCHE

TRIEBWERKE: 2 MAL T800-LHT-801
LEISTUNG: 1000 kW
LÄNGE: 13,22 m
BREITE: 2,31 m
HÖHE: 3,39 m
LEERGEWICHT: 7790 kg

VERTIKALE STEIGGESCHWINDIGKEIT: 6 m/s
HAUPTROTORBLÄTTER: 5
DURCHMESSER: 11,9 m
HECKROTORBLÄTTER: 8
DURCHMESSER: 1,37 m







Gunship 2000 ließ Sie mehrere Flügelleute kommandieren.



In LHX Attack Chopper finden sich gleich vier Modelle.

von Vereinfachungen anbringen, die das Spielvergnügen nicht wesentlich einschränken. Abgesehen von den Einsatzzielen kommt beispielsweise der Landschaft zwischen Start und Landung keine spielentscheidende Rolle zu. Somit konnten Entwickler schon 1979 Simulationen wie den »Flight Simulator« im Rahmen beschränkter technischer Möglichkeiten realisieren. Bei der Umsetzung eines Hubschraubers auf digitale Systeme sieht das ganz anders aus. Hier reizt vor allem das Versteckspiel mit den Gegnern zwischen Hügeln und Bergen sowie gewagte Manöver in engen Schluchten – undenkbar ohne eine ansprechende und vor allem schnelle Optik.

Außerdem kann ein Starrflügler mit einem einzigen Flugmodell beschrieben werden, für Helikopter benötigt man zwei: Befindet sich ein Drehflügler im Schwebeflug, steuert er sich grundlegend anders als in der Bewegung. Dabei bestimmt nicht allein die Rotorleistung (und ihr übertragener Wirkungsgrad) die Flugeigenschaften, sondern auch die Stellung der Rotorblätter. In diesem System muß zudem der Heckrotor mit berücksichtigt werden, der zur Kompensation des Eigendrehmoments dient. Die daraus resultierenden physikalischen Kräfte ändern sich ständig, was die Lösung von Differentialgleichungen erfordert, um das Verhalten korrekt wiederzugeben.

Gunship und die Folgen

Irgendwann einmal war es dann doch soweit. Nach einigen Pseudosimulationen und Actionspielen wie »Tomahawk«, die sich dadurch behalfen, den Heli wie ein Auto durch die Luft zu bewegen, schaffte Microprose 1986 den Durchbruch mit »Gunship«. Erstmals entstand ein einigermaßen komplexes Flugmodell, das einem Hubschrauber gerecht wurde. Ein wenig getrickst hatten die Programmierer aber schon, denn außer dem Helikopter verursachte kein Gegner irgendwelche Luftströmungen – Winde gab es nur von der Seite. Dafür funktionierte immerhin das Autorotationsmanöver. Dabei schaltet man den Motor aus, kuppelt ihn vom Rotor ab und landet den Copter nur durch die verbliebene Eigenrotation. Somit kann man auch bei Spritmangel oder ausgefallenem Motor sicher landen. Das verwendete Modell paßte gerade eben in die 59 KByte freien Speicher von Commodores C64, deshalb mußte die Grafik weit zurückstehen. Berge und Täler gab es zwar reichlich, allerdings bestanden sie nur aus Polygonen; sämtliche Flächen waren durchsichtig. Im Laufe der Zeit setzte Microprose den Bestseller aber auch für PC, Amiga und Atari ST um. Endlich gab es auch ein richtiges Terrain mit ausgefüllten Ebenen. Eine der treibenden Kräfte hinter Gunship war der Amerikaner Andy Hollis. Bis heute ist er dem Genre treu geblieben. Erst letztes Jahr konnte er für »AH-64D Longbow« einen Gold Player einheimsen. Ebenfalls zu den Veteranen unter den Hubschraubersimulationen gehört »LHX Attack Chopper« aus dem Jahr 1990. Vor allem die Vielfalt der Helikopter, die hierbei zur Verfügung stehen, machten seinerzeit den Reiz dieser Simulation aus. Das bemerkenswerteste Modell war der V-22 Osprey von Bell-Boeing. Spielerisch eher unbedeutend, interessierte er die Spieler aus flugtechnischer Sicht umso mehr. Der Osprey ist ein Hybridcopter, der seine beiden Triebwerke aus der Vertikalen in die Horizontale drehen kann, was aus dem Hubschrauber einen Starrflügler werden läßt. Als Designer zeichnete Brent Iverson verantwortlich. Nach LHX war es einige Zeit still um ihn, bis er sich 1994 mit »US Navy Fighters« und »A.T.F.« zurückmeldete.

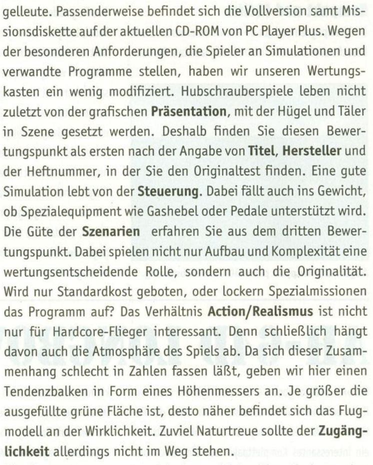
Anfang der Neunziger Jahre sorgte »Comanche« für eine kleine Sensation. Versuchten die Entwickler bis dahin, mit Polygonen und Texturen ein realistisches Gelände zu erschaffen, so setzte Hersteller Novalogic auf das patentierte VoxelSpace-System. Dabei werden Geländecharakteristika durch Übereinanderschichten von Pixelebenen erzeugt, was einen sehr plastischen Eindruck hinterläßt. Allerdings ist es mit dieser Engine nicht möglich, 3D-Strukturen wie Gebäude zu verarbeiten. Außerdem ist das ganze Verfahren sehr rechenintensiv – neben der (Patent-)rechtlichen Lage wohl mit ein Grund dafür, warum bis heute immer noch Polygonberge und Vektortäler das Genre dominieren.

Gib Ramsch keine Chance

Bei all den Schwierigkeiten, die mit der Umsetzung des Hubschrauberfluges verbunden sind, ist es umso verwunderlicher,



Das jüngste Baby von Hubschrauberpionier Igor Sikorsky: der RAH-66 Comanche.



Der neue Eidos-Copter: Team Apache.

daß sich fast alle Simulationen auf einem hohen Niveau befinden. Eine Erklärung für dieses Phänomen ist der große Aufwand, der für die Entwicklung und Programmierung notwendig ist – Trittbrettfahrer beißen schnell auf Granit. Ohne detailliertes Studium der zugrundeliegenden Technologie und fundierte Programmierkenntnisse kann man nicht einmal einen substanzlosen Blender auf den Markt werfen. Außerdem verkaufen sich Flugsimulationen nicht kurzfristig in großen Stückzahlen, sondern etwas bescheidener, dafür aber oft über Jahre hinweg. Untermauert wird diese These durch das hervorragende aktuelle Angebot an Programmen. Egal ob AH-64D Longbow, »Apache Longbow« oder »Hind«, Qualität bekommen Sie überall geboten. In letzter Zeit wagen sich auch deutsche Entwickler an die komplexe Materie. »Das Hexagon Kartell« markierte den bemerkenswerten Einstieg von Ascaron ins Flugsimulationsgeschäft. Dabei haben die Gütersloher Wirtschaftsexperten sogar an eine missionsverbindende Storyline gedacht.

Daß Simulation nicht immer aus einer Ansammlung von mindesten zwei Dutzend Tastaturbefehlen bestehen, beweisen actionlastigere Varianten wie Comanche und der mehrspielertaugliche Nachfolger »Werewolf vs. Comanche 2.0«. Zu den originellsten Programmen zählt »SimCopter«. Maxis läßt Sie darin in »SimCity«-Städten zivile Aufgaben wie Feuerbekämpfung oder Verkehrsregulierung bewältigen.

Ein Blick in die Zukunft

Um die weitere Entwicklung der Hubschrauberspiele brauchen Sie sich nicht zu sorgen, sie hat bereits begonnen, wie diese Ausgabe zeigt. Mit »Comanche 3« beweist Novalogic eindrucksvoll, daß die Kalifornier nicht nur grafische Höhepunkte entwickeln können. 7th Level verbindet in »Helicops« japanische Manga-Optik mit rasanter Chopper-Action. Auch Eidos hat einen Hubschrauber in petto: »Team Apache« wird von einem echten Helipiloten entworfen. Dabei sollen neben akkurater Flugdynamik vor allem möglichst realistische Missionen im Mittelpunkt stehen. Mit blitzschneller High-Color-Grafik verwöhnt Sie Blue Byte in »Extreme Assault«. Dafür steht der simulationstechnische Aspekt hinter dem Shoot-em-up-Prinzip zurück.

Die Bewertung

Für unseren Test haben wir uns insgesamt sechs aktuelle Spiele herausgepickt. Das Gros davon sind natürlich Simulationen, ein paar actionlastigere Titel sind aber auch dabei. Diese Liste erweiterten wir um zwei ältere Spiele. Werewolf vs. Comanche 2.0 erschien uns trotz des stolzen Alters von zwei Jahren vor allem wegen des interessanten Mehrspielerteils erwähnenswert. Der Oldie »Gunship 2000« ist auch nicht ohne Grund mit von der Partie. Seinerzeit gefielen vor allem seine kommandierbaren Fluggelleute. Passenderweise befindet sich die Vollversion samt Missionsdiskette auf der aktuellen CD-ROM von PC Player Plus. Wegen der besonderen Anforderungen, die Spieler an Simulationen und verwandte Programme stellen, haben wir unseren Wertungskasten ein wenig modifiziert. Hubschrauberspiele leben nicht zuletzt von der grafischen **Präsentation**, mit der Hügel und Täler in Szene gesetzt werden. Deshalb finden Sie diesen Bewertungspunkt als ersten nach der Angabe von **Titel**, **Hersteller** und der Heftnummer, in der Sie den Originaltest finden. Eine gute Simulation lebt von der **Steuerung**. Dabei fällt auch ins Gewicht, ob Spezialequipment wie Gashebel oder Pedale unterstützt wird. Die Güte der **Szenarien** erfahren Sie aus dem dritten Bewertungspunkt. Dabei spielen nicht nur Aufbau und Komplexität eine wertungsentscheidende Rolle, sondern auch die Originalität. Wird nur Standardkost geboten, oder lockern Spezialmissionen das Programm auf? Das Verhältnis **Action/Realismus** ist nicht nur für Hardcore-Flieger interessant. Denn schließlich hängt davon auch die Atmosphäre des Spiels ab. Da sich dieser Zusammenhang schlecht in Zahlen fassen läßt, geben wir hier einen Tendenzbalken in Form eines Höhenmessers an. Je größer die ausgefüllte grüne Fläche ist, desto näher befindet sich das Flugmodell an der Wirklichkeit. Zuviel Naturtreue sollte der **Zugänglichkeit** allerdings nicht im Weg stehen.

Die Gesamtwertung setzt sich dann nicht arithmetisch aus den Einzelnoten zusammen, sondern berücksichtigt auch nicht genau definierbare Faktoren, die ein Spiel »rund« erscheinen lassen. Ein (Sehr schlecht) bis fünf (Sehr gut) Kontrollampen künden von der Qualität des Programms. Zum Vergleich mit der aktuellen Referenz haben wir das in dieser Ausgabe getestete »Comanche 3« ebenfalls nach diesem modifizierten Bewertungsschema beurteilt. **(mic)**



COMANCHE 3

Hersteller:	Novalogic
Test in Ausgabe:	6/97
Präsentation:	Sehr gut
Steuerung:	Gut
Szenarien:	Sehr gut
Zugänglichkeit:	Gut

HIND

In den meisten Hubschraubersimulatoren dürfen Sie ausschließlich amerikanisches Equipment fliegen. Für Abwechslung und ein wenig Ausgewogenheit sorgt Digital Integration mit »Hind«. Das russische Kraftpaket mag zwar nicht der eleganteste Vogel sein, dafür verrichtet er in der Realität seit den frühen Siebziger Jahren zuverlässig seinen Dienst.

Kompakt und tödlich

Drei Kampagnen und gut 30 Missionen erwarten Sie in Kasachstan, Korea und natürlich Afghanistan. Als Kommandant eines Geschwaders befehligen Sie Ihre Flügelmänner auf Patrouillen und Aufklärungseinsätzen. Da der Hind in der Lage ist, Bomben zu werfen, stehen auch zivile Dörfer auf der Todesliste – nicht unbedingt jedermanns Sache. Als Besonderheit können Sie Truppen absetzen oder aufnehmen. Diese Digi-Söldner entwickeln auf der Landkarte ein Eigenleben, laufen Streife oder greifen selbständig gegnerische Streitkräfte an. Das Flugmodell von Hind ist weitgehend ohne Fehl und Tadel, lediglich bei engen Kurven im Schwebeflug verliert er unrealistischerweise nie an Höhe. Die Grafik wirkt ein wenig antiquiert, dafür kann das Programm spielerisch voll überzeugen. Durch unabhängig agierende Verbände hat man jederzeit das Gefühl, an einem echten Feldzug beteiligt zu sein. Die Flügelleute verhalten sich sehr intelligent, und vor allem das Afghanistan-Szenario mit seinen engen Schluchten erfordert fliegerisches Können. Praktischerweise läßt sich Hind mit seinem Vorgängerprogramm »Apache Longbow« linken, so daß Sie über Modem oder Netzwerk auch gegen den bösen Klassenfeind heiße Duelle in Korea austragen können. (mic)



Abgesetzte Truppen patrouillieren selbständig.



Der Hind fliegt sich erheblich träger als der wendigere Apache. Dafür kann er Bomben abwerfen.

HIND

Hersteller:	Digital Integration
Test in Ausgabe:	10/96
Präsentation:	Durchschnitt
Steuerung:	Gut
Szenarien:	Gut
Zugänglichkeit:	Durchschnitt

Action Realismus

Sehr schlecht Durchschnitt Sehr gut

AH-64D LONGBOW

Mit »AH-64D Longbow« erweitert Origin die »Jane's«-Reihe um einen Hubschraubersimulator. Unter den Fittichen von Altmeister Andy »Gunship« Hollis entstand ein interessantes Komplettpaket aus Simulation und Multimedia-Enzyklopädie.

Hals über Kopf

Die Fluggebiete, in denen der namensgebende Kampfhubschrauber sein Unwesen treibt, umfassen Panama, den Irak und das Baltikum. Bevor Sie sich dorthin wagen können, erwartet Sie ein umfassendes Training in den USA. Dabei unterweist Sie die deutsche Synchronstimme von Louis Gosset jr. (»Ein Offizier und Gentleman«) neben den fliegerischen Aspekten auch im Umgang mit den Waffensystemen. Trotzdem müssen Sie noch eine ganze Weile im sehr gut gemachten Handbuch stöbern, bis Sie die umfangreichste Tastaturbelegung, die je einen Hubschraubersimulator verkomplizierte, perfekt beherrschen. Das Flugmodell ist recht anspruchsvoll (sogar Fallwinde werden korrekt berechnet), aber nicht ohne Fehl. So unterscheidet das Programm beim Schwebeflug nicht zwischen oben und unten. Dadurch wird es möglich, auch auf dem Kopf stehend zu »hovern«. Dieses Problem, zusammen mit ein paar anderen Bugs, behebt die Missions-CD »Flashpoint Korea«. Außerdem können Sie damit auch die Position des Bordschützen übernehmen, und einen neuen Feldzug in Korea gibt es obendrein. Als »Longbow Gold« sind beide Programme jetzt zum Preis von einem zu haben. (mic)



Das Koreaszenario ist in der »Gold«-Version bereits enthalten.

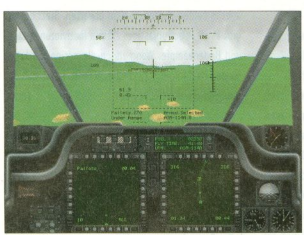
Die Landschaftsgrafik ist bei AH-64D Longbow recht gelungen. Allerdings ist in der Luft oft mehr los als am Boden.

AH-64D LONGBOW

Hersteller:	Origin
Test in Ausgabe:	7/96
Präsentation:	Gut
Steuerung:	Gut
Szenarien:	Durchschnitt
Zugänglichkeit:	Durchschnitt



APACHE LONGBOW



Zypern ist das am wenigsten verbrauchte Szenario.

Mit »Apache Longbow« machten die Simulationsprofis von Digital Integration den ersten Schritt auf dem Weg zum »Electronic Battlefield«. Innerhalb dieser Serie planen die Engländer mehrere Simulationen, die miteinander vernetzbar sein sollen.

Longbow oho!

Auch hier dreht sich alles um den weltweit beliebtesten Kampfhubschrauber in der aktuellen Longbow-Variante. Drei Krisenherde erwarten Sie: der Jemen, Zypern und Korea, wobei letzteres als gemeinsame Spielarena dient, wenn Sie Apache Longbow mit seinem Nachfolgeprogramm »Hind« über Modem oder Netzwerk verkoppeln wollen. Aber auch Solospieler kommen in den rund 30 Missionen auf ihre Kosten. Dabei arbeiten Sie mit den computergesteuerten Streitkräften zusammen. Beispielsweise übernehmen Sie in einigen Fällen die Zielerfassung für nachfolgende Geschwader. Wie in »Hind« operieren auch unabhängige CPU-Kampfgruppen im Einsatzgebiet, was den Schein eines Feldzugs geschickt aufrechterhält. Allerdings fehlen in Apache Longbow die Soldatentrupps, welche Hind das gewisse Etwas verleihen. Dafür wird die Flugphysik korrekt simuliert, allerdings finden sich die gleichen Schwächen im Schwebeflug. Doch davon sollten Sie sich nicht abhalten lassen. Durch die spannenden Missionen und den Linkmodus ist Digital Integrations Apache eine sinnvolle Ergänzung zum Hind. **(mic)**



Einsteiger dürfen sich im Actionmodus ohne Rücksicht auf die Flugphysik austoben.

APACHE LONGBOW	
▶ Hersteller:	Digital Integration
▶ Test in Ausgabe:	10/96
▶ Präsentation:	Durchschnitt
▶ Steuerung:	Gut
▶ Szenarien:	Gut
▶ Zugänglichkeit:	Durchschnitt

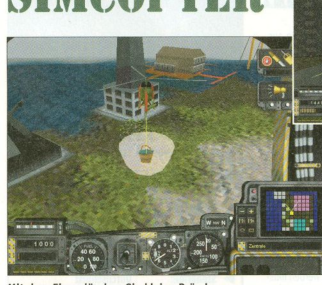







Sehr schlecht | Durchschnitt | Sehr gut

SIMCOPTER



Mit dem Eimer löschen Sie kleine Brände.

Kollisionen nagen am Energievorrat des Copters.

Maxis war bislang für Aufbauspiele bekannt. Im Jahr 1996 gingen die SIMulanten augenscheinlich fremd. Dabei ist »SimCopter« ein Bindeglied zwischen den isometrischen »SimCity«-Welten und 3D-Virtualität.

Wasser marsch!

Ganz ohne Wirtschaftsteil kommt aber auch SimCopter nicht aus. Als Pilot und Chef einer winzigen Luftfahrtgesellschaft müssen Sie sich und Ihren kleinen Helikopter über die Runden bringen. Deshalb fliegen Sie durch die Straßen einer Stadt und kümmern sich um zivile Aufgaben. So erledigen Sie polizeiliche Maßnahmen wie das Auflösen von Verkehrsstaus, das Verfolgen flüchtiger Straftäter oder das Herbeirufen von Streifenwagen. Auch die Feuerwehr gehorcht bei Bränden Ihren Anweisungen, oder aber Sie löschen gleich selbst. Dazu müssen Sie sich entweder einen Wasserwerfer kaufen oder das rettende Naß mit einem Eimer zur Brandstelle bringen. Schließlich bringen noch Krankentransporte oder Taxidienste für gesunde Passagiere Geld in die Kasse. Davon kaufen Sie sich bessere Ausrüstung oder gleich einen neuen Hubschrauber. Wer alle mitgelieferten Städte schon kennt, kann eigene Ortschaften aus »SimCity 2000« importieren. Die Steuerung ist kinderleicht und auch für Einsteiger leicht erlernbar. Lediglich ein paar Seitenwinde erschweren Ihnen auf Wunsch den Pilotenalltag. Der unwiderstehliche Reiz von SimCopter liegt weniger im Beherrschen der Maschine, als dem Erledigen der Aufträge unter Zeitdruck. Und das Durchfliegen der eigenen SimCity-Stadt entschädigt für die häßliche Grafik und die klobigen Männchen. **(mic)**

SIMCOPTER	
▶ Hersteller:	Maxis
▶ Test in Ausgabe:	2/97
▶ Präsentation:	Schlecht
▶ Steuerung:	Gut
▶ Szenarien:	Gut
▶ Zugänglichkeit:	Gut







Sehr schlecht | Durchschnitt | Sehr gut

WEREWOLF VS. COMANCHE 2.0

Das Jahr 1993 bescherte Novalogic seinen bislang größten Erfolg: »Comanche« eroberte binnen kürzester Zeit den Markt der Hubschraubersimulationen. Vor allem die (damals) sehr schöne VoxelSpace-Grafik ließ Comanche zum Klassiker werden.



Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie in Comanche 2.0 Ihren Hubschrauber nun auch während der Missionen nachmunitionieren.

Ein Blick aus dem KA-50 Hokum, auch bekannt als Werewolf.

Das dynamische Duo

Allerdings hatte man alle Aufträge inklusive zweier Missionsdisketten binnen kurzem durchgespielt. »Werewolf vs. Comanche 2.0« enthält ein grafisch gelinde verbessertes Update des Vorgängers. 100 erheblich schwierigere Missionen sorgen für Dauermotivation. Im zweiten Programm fliegen Sie den russischen KA-50 Hokum. Beide Spiele lassen sich miteinander vernetzen, so daß Kämpfe mit bis zu acht Piloten über Modem/Netzwerk möglich sind. Realistische Flugphysik dürfen Sie aber in beiden Versionen nicht erwarten. Statt dessen gibt es stark actionlastige, extrem motivierende Luft- und Bodenkämpfe. Wenn Ihnen die nötige Hardware für den Nachfolger »Comanche 3« fehlt, lohnt sich der Doppelpack auch heute noch. (mic)



WEREWOLF VS COMANCHE 2.0

Hersteller:	Novalogic
Test in Ausgabe:	11/95
Präsentation:	Durchschnitt
Steuerung:	Gut
Szenarien:	Gut
Zugänglichkeit:	Gut

Action – Realismus

Sehr schlecht – Durchschnitt – Sehr gut

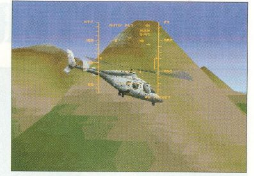
DAS HEXAGON KARTELL

Hubschraubersimulationen stammen traditionell aus den USA. Deutsche Softwarehäuser hielten sich in diesem Genre zurück. Um so erstaunlicher, daß Ascaron im letzten Herbst ihrem Erstlingsheli Starterlaubnis erteilte.

Allein gegen die Mafia

Allerdings geben sich die Gütersloher nicht mit einem einzigen Helikopter zufrieden. Für ihre Premiere suchten sie sich gleich neun der gängigsten Modelle aus. Das Spektrum reicht vom gutmütigen Black Hawk über den altbekannten Apache bis zum frei erfundenen Witchride. Eingebettet in eine Rahmenhandlung um die weltweit operierende Drogenmafia absolvieren Sie insgesamt 50 Missionen. Erst wenn Sie einen Auftrag erledigt haben, können Sie sich an den nächsten wagen. Dabei verzweigt die Kampagne an einigen Stellen, was »Das Hexagon Kartell« zu einem Fall für Wiederholungstäter werden läßt. Besonders interessant sind Einsätze, in denen Lasten am Hubschrauber baumelnd transportiert werden müssen. Das zusätzliche Gewicht und das ständige Pendeln der Ladung machen sich deutlich bemerkbar, was für die recht akkurat umgesetzte Flugphysik spricht. Jedoch ist die Grafik selbst auf einem Pentium/166 noch langsam, so daß echtes Fluggefühl gar nicht aufkommen mag. Deshalb sind Actionfreunde im Kampf gegen die Mafia am besten aufgehoben. (mic)

Auf der Suche nach einem abgestürzten Piloten wagen Sie sich tief ins Feindesland.



Die Landschaftsgrafik ist eher karg.



DAS HEXAGON KARTELL

Hersteller:	Ascaron
Test in Ausgabe:	1/97
Präsentation:	Durchschnitt
Steuerung:	Durchschnitt
Szenarien:	Durchschnitt
Zugänglichkeit:	Gut

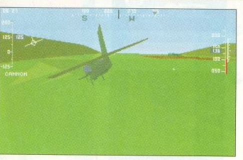
Action – Realismus

Sehr schlecht – Durchschnitt – Sehr gut


DEUTSCHE VOLLVERSIONEN!
TOO GOOD TO MISS
AWARD WINNERS NO.1
AWARD WINNERS
compilation
3 CD-ROMS
empire
STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™
PRO PINBALL - THE WEB
BLEIFUSS
AWARD WINNERS NO.1 COMPILATION
AWARD WINNERS
NO.1 number one
NO.1
MICROPROSE
empire INTERACTIVE
Graffiti
Virgin INTERACTIVE entertainment
™,® & © 1997 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. Spectrum Holobyte is an Authorised User. Manual and underlying software code© 1995 Spectrum Holobyte Inc. All Rights Reserved. Music by A. Courage and J. Goldsmith© Bruin Music Company and Ensign Music Corp. Spectrum Holobyte is a Registered Trademark of SRS Labs. Inc. Other trademarks are the property of their respective holders. PRO PINBALL - THE WEB © 1996 Empire Interactive LTD. SCREAMER:© Graffiti 1995. © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) LTD.
KOCH MEDIA TEL: 089 / 857 95 120 EMPIRE INTERACTIVE WEBSITE. http:/www.empire.co.uk

GUNSHIP 2000





Der Longbow macht auch heute noch eine durchaus gute Figur.

Sechs Jahre alt und fliegt immer noch: Gunship 2000.

Mit »Gunship« schrieb Microprose 1986 Simulationsgeschichte. Fünf Jahre später mußten die Amerikaner feststellen, daß ihnen Electronic Arts mit »LHX Attack Chopper« den Rang abgelaufen hatte, bis »Gunship 2000« aus dem Hangar rollte.

Gunship frei Haus

Damals wurden Spiele noch auf Disketten ausgeliefert. Daher ist es nicht verwunderlich, daß lediglich zwei Szenariogebiete (der persische Golf und Zentraleuropa) in Gunship 2000 vorhanden waren. Denn die Grafik war erheblich detailreicher ausgefallen als bei allen Konkurrenzprodukten. Außerdem besaßen die Gegner bereits ein richtiges Eigenleben. Die Teamkollegen waren nicht auf einen Verband oder gar dasselbe Fluggerät festgelegt. Vielmehr konnten Sie dem Hauptverband Späher vorrausschicken oder eine zweite Gruppe von Angriffshubschraubern auf ein weiteres Ziel ansetzen. Eine später erschienene Missionsdiskette erweiterte die Einsatzgebiete um die Philippinen und die Antarktis. Im ewigen Eis fiel zeitweilig sogar der Kompaß aus. Zugegeben, das Flugmodell kann mit heutigen Simulationen nicht mehr so recht mithalten. Spaß macht Gunship 2000 aber immer noch. Doch davon können Sie sich selbst ein Bild machen, sofern Sie die PC Player Plus mit CD erworben haben. Darauf finden Sie die Vollversion von Gunship 2000 inklusive Zusatzmissionen. **(mic)**

GUNSHIP 2000

▶ Hersteller:	Microprose
▶ Test in Ausgabe:	-
▶ Präsentation:	Schlecht
▶ Steuerung:	Gut
▶ Szenarien:	Durchschnitt
▶ Zugänglichkeit:	Gut





Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

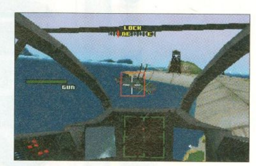
THUNDERHAWK 2

Anfang der Neunziger Jahre, als Amiga und Atari ST noch den Spielemarkt beherrschten, feierte Core Design mit »Thunderhawk« einen Achtungserfolg. 1995 erlitten die Engländer mit Teil 2 jedoch auf dem PC eine komplette Bauchlandung.

Donnerlittchen

Nicht jeder Hubschrauberfreund will unbedingt mit einer überkomplexen Steuerung gequält werden. Neben »Comanche« gab es nur wenige Alternativen. Umso gespannter wartete die Fangemeinde auf die Umsetzung des Konsolentitels »Thunderhawk 2« - und wurde enttäuscht. Die acht Missionsgebiete gaben sich grafisch sehr bieder; die Geländetexturen waren zu grob, und Berge wurden erst sehr spät eingeblendet. Daneben störten einige Fehler wie Bäume oder Felsstücke, die man durchfliegen konnte, den Spaß. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen war zwar angenehm hoch, die Spielbarkeit wurde aber durch ein paar kräftige Designschnitzer verdorben. Flog man zum Beispiel auch nur kurzfristig aus Versehen über die Gebietsgrenze hinaus, war der Einsatz automatisch verloren. Thunderhawk 2 hinterläßt den schalen Nachgeschmack einer lieblos gemachten Umsetzung, bei der die Programmierer geschickt die Vorzüge der PC-Plattform ignoriert haben. Was damals mangels echter Konkurrenz immer noch zu einer Plazierung im Mittelfeld ausreichte, kann heute nicht einmal mehr Nostalgiker zum Kauf bewegen. **(mic)**

Auch Funkmasten sind vor unserem Hubschrauber nicht sicher.



Wenig Realismus, dafür sehr viel Action: Thunderhawk 2.

THUNDERHAWK 2

▶ Hersteller:	Core Design
▶ Test in Ausgabe:	3/96
▶ Präsentation:	Durchschnitt
▶ Steuerung:	Durchschnitt
▶ Szenarien:	Durchschnitt
▶ Zugänglichkeit:	Durchschnitt





Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut



MEINUNGSMACHE

Monat für Monat lesen Sie unsere Meinungen zu den PC-Spielen dieser Welt. Nun möchten wir einmal Ihre Meinung über die PC-Spielezeitschrift Ihrer Wahl lesen – einfach die Fragebogen-Postkarte ausfüllen, frankieren und bis zum 26. Mai einschicken. Als Ansporn werden unter den Einsendungen attraktive Gewinne verlost.

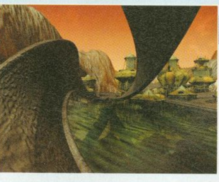
Was gefällt Ihnen an der PC Player besonders gut? Welche Bestandteile begeistern Sie weniger? Gibt es Rubriken, die Ihrer Ansicht nach ausgeweitet werden sollten? Verstehen Sie unser Wertungssystem? Fragen über Fragen, deren Beantwortung uns unheimlich helfen würde, Ihnen künftig eine verbesserte PC Player zu liefern, die noch besser auf Ihre Bedürfnisse und Lesegewohnheiten abgestimmt sein wird. Doch ohne Ihre Mithilfe wird es nicht klappen, weshalb wir alle Leserinnen und Leser bitten möchten, fünf Minuten Zeit und eine 80-Pfennig-Briefmarke zu investieren, um die auf der nächsten Seite aufgeklebte Aktions-Postkarte vollständig auszufüllen und mit Absender versehen umgehend einzuwerfen.

Ihre Adresse und Telefonnummer benötigen wir, um uns für die Mühe bei Ihnen bedanken zu können. Wir werden nämlich am 27. Mai unter allen Einsendungen wertvolle Preise verlosen, die wir weiter unten noch detailliert vorstellen. Als Einsendeschluß (26. Mai 1997) gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist dabei ausgeschlossen. Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgenommen. Und nun ist Wahltag: Machen Sie bitte ein paar Kreuze, um wenigstens etwas in diesem Land zu verbessern. Vielen Dank! **(rm)**

Mindscape/Intel

Seit Intel den Pentium-Prozessor mittels MMX-Befehlssatz aufgewertet hat, verkaufen sich die Chips noch besser als zuvor. Allerdings lassen sich die neuen Eigenschaften der CPU nur dann ausnutzen, wenn die Software so programmiert wurde, daß sie die MMX-Erweiterung entdeckt und adressiert. Um der Welt kundzutun, daß es bereits ein Bündel namhafter PC-Spiele gibt, die MMX unterstützen, hat Intel soeben eine großangelegte Kampagne gestartet. Als strategischer Partner hat sich Spielehersteller Mindscape dieser Aktion angeschlossen, denn dessen jüngste Titel »Megarace 2« und »Azrael's Tear« nutzen den MMX-Pentium aus. Damit sich wenigstens einige PC-Player-Leser davon selbst ein Bild machen können, haben Intel und Mindscape gemeinsam einige MMX-relevante Preise für unseren Wettbewerb gestiftet, darunter vor allem ein P/200-MMX-System von SNI. Das potente Scenic-Komplettsystem verfügt über alle nötigen Ingredenzien eines modernen Multimedia-Systems. Der glückliche Gewinner dieses High-end-PCs darf sich außerdem darauf freuen, einen Tag lang hinter die Kulissen der deutschen Mindscape-Niederlassung in Mühlheim zu blicken.

Weiterhin schnürte Mindscape neun Pakete, bestehend aus je einem Megarace 2 und Azrael's Tear, die auf Abnehmer warten. Bei Megarace 2 handelt es sich um den aufgepeppten Nachfolger des actionreichen Rennspieles, das sich durch witzige Gameshow-Einlagen auszeichnet. Vor ▶▶▶



Flotte Flitzer: Megarace 2 bietet als MMX-Version nun schnellere und detailliertere Grafik.



Hauptgewinn:
Intel und Mindscape spendieren den PC-Player-Lesern dieses potente Scenic-System mit 200er MMX-Prozessor und kompletter Multimedia-Ausstattung.

Bomico

Da das Finale der UEFA Champions League am 28. Mai in München stattfindet und Bomico kurz vorher offiziell »UEFA Champions League 1996/97« als PC-Spiel der Öffentlichkeit vorstellt, haben sich die Manager des deutschen Vertriebs etwas besonderes für die Fußballfans der PC Player ausgedacht: Zwei der begehrten Eintrittskarten für die Haupttribühne – der Schwarzmarktwert liegt mittlerweile bei über 1000 Mark – werden unter den Lesern verlost. Daher erklärt sich auch der frühe Einsendeschluß am 26. Mai. Die Gewinner werden von uns umgehend benachrichtigt. Glühende Fußballfans, die nicht genug Glück haben und dem Finale fern bleiben müssen, können zum Trost das Spiel gewinnen: Bomico verlost noch fünf Exemplare von UEFA Champions League. Und da Matthias Sammer die Produktverpackung zieren wird, sollen es für die Verlosung auch von ihm persönlich signierte Pakete sein.



Und Schuß: Matthias Sammer ziert das jüngste Bomico-Fußballspiel, das rechtzeitig zum Höhepunkt der UEFA Champions League zu haben sein wird.

Miro

Mit 3 x 3D will der Braunschweiger Grafikkartenspezialist Miro die PC-Player-Leser beglücken: Drei Exemplare der nagelneuen 3D-Grafikkarte »Miro Crystal VRX Royal Flush« sind zu gewinnen. Die 64-Bit-Karte wird von einer programmierbaren RISC-Engine angetrieben. 4 MByte Grafikspeicher, Software-MPEG und True-color bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten (bei 70 Hz Bildwiederholfrequenz) lauten ihre Eckwerte. Zur Ausstattung der Karte gehören Windows-95-Treiber sowie eine Vollversion des bekannten Eidos-Action-Titels »Tomb Raider«. Per Flash-BIOS läßt sich die Karte künftig auf neue Erfordernisse updaten.



Fette Grafik: Hohe Geschwindigkeiten und hohe Auflösungen verspricht die jüngste Miro 3D-Grafikkarte namens Crystal VRX. Serienmäßig gibt es Tomb Raider dazu.

▶▶▶ allem bei Steuerung und Grafik verspricht Mindscape spürbare Optimierungen. Bei 16 Bit Farbtiefe soll sich die Spielgeschwindigkeit sogar auf 30 Bilder pro Sekunde steigern.
In Azrael's Tear geht der Spieler nach wie vor auf die Suche nach dem heiligen Gral, wobei die hochauflösende Darstellung bei der MMX-Version sichtbar verbessert wurde. Das mystische Adventure zeichnet sich durch eine nichtlineare Geschichte, 360 Grad Rundumsicht und völlige Bewegungsfreiheit im Tempel aus. Schon die MMX-lose DOS-Version schnitt im Test bereits mit 4 Sternen ab (siehe PC-Player-Ausgabe 11/96).

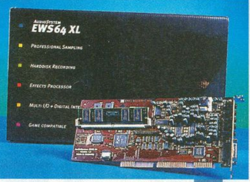
Terratec



Basissound: Das Terratec Soundsystem Base 1 bietet alles, was der PC-Spieler für eine zünftige Musikuntermalung benötigt.

Im Bereich PC-Sound hat sich Terratec einen guten Namen gemacht. An Einsteiger wendet sich das Soundsystem »Base 1«, das 16-Bit-3D-Sound, die gängigen Standards sowie Vollduplex fürs Telefonieren via Internet bietet.

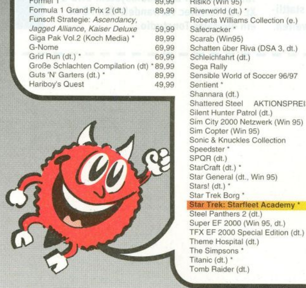
Die günstige Einsteiger-ISA-Karte können Sie ebenso gewinnen wie den Traum aller Sound-Experten, das Terratec Audiosystem »EWS 64 XL«. Das Board im Wert von rund 900 Mark bietet gerade Sample-Künstlern ein Leistungsspektrum wie sonst nur teure Synthesizer. Zum Beispiel den Mehrband-Equalizer, die variablen Hall- und Chorus-Effekte, die Raumsimulation für zwei oder vier Audiokanäle, 64stimmiges Wavetable-Modul, einen Digitaleingang und zwei -ausgänge, simultane Vollduplex-Aufnahme und -Wiedergabe sowie 8 Stereo-Kanäle. Die Karte unterstützt General MIDI, Direct-Sound, Adlib und natürlich Soundblaster. Sie besitzt 2 MByte Sample-RAM. Mittels PS/2-SIMMs ließe sich der Speicher nachträglich noch auf stattliche 64 MByte ausweiten.



Tausendsassa: Das Audiosystem EWS 64 XL von Terratec verwandelt den PC in ein digitales Tonstudio.

PC-Games

PC-Games	CD
3D Ultra Minigolf (dt.) *	49,99
3D Ultra Pinball 1+2 Pack komplett	79,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort (dt.)	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Gold (dt.)	79,99
Airbus 2 *	79,99
Air Warrior 2 (dt.)	89,99
Animal (dt.) *	69,99
Anstoss 2 (dt.) *	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (WIn 95, dt.)	89,99
Atlantis (dt.) *	79,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	**59,99**
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C 1 Gold (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.)	49,99
Conquest Earth *	89,99
Creatures (dt.)	69,99
Crow: City of Angels	79,99
Dactylus (dt.)	69,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Dark Forces 2: Jedi Knights *	**89,99**
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder (dt.)	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earth 2140 (dt.) *	39,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.)	79,99
Extreme Assault (dt.) *	69,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
Fallen Heaven (dt.)	89,99
Fallout *	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Floyd (dt.) *	**79,99**
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
Giga Pak Vol.2 (Koch Media) *	89,99
G-Nome	69,99
Grid Run (dt.) *	69,99
Große Schlachten Compilation (dt) *	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest	49,99



PC-Games	CD
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.)	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	**79,99**
Interstate '76	69,99
Intervention (Win95, dt.) *	79,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
Kick Off 97	79,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Last Rites (dt.) *	49,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Links LS Kurs Collection 1, 2, 3	je 59,99
Lomax *	69,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Vikings 2 *	69,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Marble Drop	39,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK Special Edition (dt.)	**75,99**
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
MS Golf 3.0	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Hangtime (Win95) *	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outcast (dt.) *	79,99
Outlaws	79,99
Pandora Akte (dt.)	89,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod – Planet of Death	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Private Eye (dt.) *	79,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Pro Pinball: Timeshock *	69,99
Queen: The Eye (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Redneck Rampage *	**69,99**
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Riverworld (dt.) *	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	69,99
Safecracker *	79,99
Scarab (Win95)	69,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97	59,99
Sentient *	79,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sonic & Knuckles Collection	59,99
Speedster *	69,99
SPQR (dt.)	79,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Stars! (dt.) *	69,99
Star Trek Borg *	59,99
Star Trek: Starfleet Academy *	**79,99**
Steel Panthers 2 (dt.)	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
The Simpsons *	59,99
Titanic (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99

PC-Games	CD
Tom Clancy's SSN *	59,99
Toonstruck (dt.)	79,99
UEFA Champions League 96/97 *	69,99
Vermeer (dt.)	59,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	i.V.
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
Wreckin' Crew *	79,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Zap It! (dt.) *	39,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Special Edition (dt.) *	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.) *	19,99
Adventure Box (dt.) *: *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika 1861-1865 (dt.)	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
A-Train (dt.)	19,99
Bad Mojo (dt.)	29,99
Batman Forever	19,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Blue Byte Collection: *Die Siedler 1, History Line, Battle Isle 2+Scenery*	39,99
Bubble Bobble	39,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Regret (dt.)	**39,99**
Cyberia (dt.)	25,99
D (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dime City (dt.)	19,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	29,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fade to Black (dt.) AKTIONSPREIS	19,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 95	15,99
Fifa Soccer 96 (dt.)	29,99
Frankenstein (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	49,99
Gearheads (dt.)	**19,99**
Gene Wars (dt.)	39,99
Golden Gate Killer (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Judge Dredd	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Micro Machines 2 Special Edition	29,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NFL Quarterback Club '96	19,99
NHL Hockey '95	15,99
NHL Hockey '96 (dt.) *	**29,99**
North & South	9,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
Phantasmagoria 1 (dt.)	49,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Privateer 1	15,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Racing Pack: *Indycar Racing 2, Nascar Racing 1 incl. Track Pack*	**39,99**
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranTrainer 1 (dt.)	9,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Riddle of Master Lu	19,99
Rise 2: Resurrection	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	29,99
Sim Ant, Sim City, Sim Earth	je 19,99
Sim Farm, Sim Life	je 19,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	**39,99**
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Terminator: Skynet	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
This Means War (dt.) *	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Time Commando (dt.)	39,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	29,99
Torins Passage (dt.)	19,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Virtual Pool	19,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander Armada	15,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.)	**29,99**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
After Dark 4.0 (dt.)	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Der interaktive Shell-Führerschein	59,99
Die Atombombe (dt.)	79,99
Die Prinzen Interaktiv	19,99
First Aid Deluxe (W3.1+W95, dt.)	79,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Kursbuch Gesundheit (dt.)	59,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus Vol.6	29,99
Peter Gabriel: EVE	79,99
Print Master 4.0 (dt.) *	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Star Wars: Yoda Stories	39,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
TMX Englisch (Lernsoftware)	**39,99**
Ultra Pack 4 (Koch Media) *	89,99
Unicef Pack (32 Anw.prg., Koch) *	39,99
Vulkane (dt.)	79,99
Weltatlas 4.0 (dt.)	19,99

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Blinky Bill (dt.)	39,99
Dr. Brain – Reise durch die Zeit (dt.)	69,99
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,99
Payuta und der Eisgott (dt.)	39,99
Rayman: Lesen & Rechnen 1, 2	je 39,99
Sim Park (dt.)	59,99
Urmels großer Flug (dt.)	**39,99**
Zauberschulbus im Sonnensystem	69,99

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM Rohling	9,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	249,99
Maxi Sound 32 Soundkarte	**229,99**
Maxi Sound 64 Home Studio	399,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
Destiny-Lenkrad incl. Pedale	**169,99**
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Suncom F15 Talon Joystick	119,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	69,99
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Larry 1-7	19,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Resident Evil	14,80
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider (4-farbig, Din A4)	**29,99**
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Z	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Titel	Preis
Cujo	9,99
Ein Schweinchen namens Babe	29,99
Independence Day	39,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Star Trek 8: Der erste Kontakt *	**35,99**

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Little Big Adventure	89,99
Monster Truck *	95,99
Need for Speed 2 *	89,99
Porsche Challenge *	85,99
Rage Racer *	99,99
Soul Blade *	99,99
Wing Commander 4 *	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	5. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	5. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Unsere Filialen: Telefonische Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Berlin – Mitte
Alexander Platz 6
gegenüber Forum Hotel
Parkplätze vor der Tür
U+S-Bahn Alexanderplatz





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Bernau
im Forum Bernau
Zepernicker Chaussee
S-Bahn Bernau
Tel.: in Vorbereitung!

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#



SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DER BENCHMARK

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-Benchmark.

① ab 2,5 fps; entspricht einem älteren 486/33 Modell
② ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
③ ab 7,5 fps; entspricht einem 486-DX4/100 MHz
④ ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
⑤ ab 16 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.



DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?

Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?

Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?

Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?

Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?

Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?

Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieletests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.



PC PLAYER INDEX 1997 JUNI

Auf der Index-Seite finden Sie die persönliche Meinung der Redakteure zu allen Spielen, die wir in dieser Ausgabe getestet haben.


JÖRG LANGER


MONIKA STOSCHEK


MICHAEL SCHNELLE


ROLAND AUSTINAT


ALEX FOLKERS


MARTIN DEPPE

Spielename	Genre	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Alex Folkers	Martin Deppe	Seite
Gold Player Comanche 3	Flugsimulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	44
Pandemonium!	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	86
Interstate ´76	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	50
Extreme Assault	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	58
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	68
Need for Speed 2	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	102
The Last Express	Adventure	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	108
Dissolution of Eternity	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	62
Marble Drop	Denkspiel	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	76
Lost Vikings 2	Action-Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	88
Scarab	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	54
Puzzle Bobble	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	99
Callahan´s Crosstime Saloon	Adventure	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	114
Darklight Conflict	Actionspiel	★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★	60
Harvest of Souls	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	112
HeliCOPS	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	55
Jack Niklaus 4	Sportspiel	★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	107
Moto Racer	Rennspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	104
Outlaws	Actionspiel	★★★	★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	64
Bug Too! PC	Geschicklichkeitsspiel	★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★	90
Conquest of the New World Deluxe	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	70
Resident Evil	Action-Adventure	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	94
Vermeer: Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	82
Formel 1	Rennspiel	★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	100
Lomax	Geschicklichkeitsspiel	★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	92
Enemy Nations	Strategiespiel	★★	★★	★★★	★★★	★★	★★★	71
Test Drive: Off Road	Rennspiel	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★	106
Speedster	Rennspiel	★★	★★	★★	★★★	★★	★★	105
Star Command Revolution	Strategiespiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★★	74
Alarmstufe X – Der Albtraum beginnt	Adventure	★★	★★	★	★★★	★★	★★	118
Connections	Adventure	★	★★	★★	★★★	★★	★★	119
Shadoan	Adventure	★★	★★	★★	★★	★★	★★	116
Yoda Stories	Action-Adventure	★★	★★	★	★★★	★★	★★	96
Batman Forever	Actionspiel	★	★★	★	★★	★★	★★	66
X-Men: Children of the Atom	Prügelspiel	★	★★	★★	★★	★★	★	98
Time Paradox	Adventure	★	★	★★	★	★	★	121
Atmosfear	Strategiespiel	★	★	★	★	★	★	72
Isnogud	Geschicklichkeitsspiel	★	★	★	★	★	★	97
Offensiv – der Fußballmanager	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★	★	★	84
Spiderman: The Sinister Six	Adventure	★	★	★	★	★	★	120

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Diese stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.



LESER-TOP 20 MAI 1997

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	C&C 2: RED ALERT	Westwood/Virgin
2	(2)	DIABLO	Blizzard
3	(5)	TOMB RAIDER	Eidos
4	(8)	Civilization 2	Microprose
5	(4)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
6	(12)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
7	(9)	Indiziertes Spiel	3D Realms
8	(13)	Warcraft 2 – Tides of Darkness	Blizzard
9	(6)	Schleichfahrt	Blue Byte
10	(10)	Die Siedler 2	Blue Byte
11	(14)	Indiziertes Spiel	Virgin
12	(11)	Command&Conquer	Westwood/Virgin
13	(3)	FIFA 97	EA Sports
14	(7)	NBA Live 97	EA Sports
NEU 15	(NEU)	MDK	Acclaim
16	(26)	Toonstruck	Virgin
17	(15)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
18	(22)	NHL Hockey 97	EA Sports
NEU 19	(NEU)	Hereos of Might & Magic 2	Leisuresoft
20	(23)	Road Rash	Electronic Arts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum März 1997.

Verkaufscharts

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Roter Alarm: Gegenangriff	Westwood/Virgin
2	(1)	DSF Fußball Manager	Sierra
3	(NEU)	MDK	Acclaim
4	(5)	Power F1	Eidos
5	(2)	C&C 2: Red Alert	Westwood/Virgin
6	(3)	Diablo	Blizzard
7	(4)	Flight Simulator 6.0 für Win	Microsoft
8	(NEU)	Perfect Grand Prix	Prism Leisure
9	(8)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
10	(11)	Tomb Raider	Eidos
11	(6)	Gold Games	Topware
12	(NEU)	Master of Orion 2	Microprose
13	(7)	Die Siedler 2	Blue Byte
14	(9)	Die Siedler 2: Missions-CD	Blue Byte
15	(–)	FIFA 97	EA Sports

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: März 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	(Vormonat)	Hersteller	Kontakt
1	(1)	Westwood	www.vie.co.uk\~vie
2	(3)	Blizzard	hotline@bomico.de
3	(2)	EA Sports	www.desupport@ea.com
4	(4)	Blue Byte	www.bluebyte.de/bw.htm/
5	(5)	Microprose	www.microprose.de

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

☎ **0180/522 5300**

Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h **0831/57 51 57**

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau



Titel des Monats Mai:

Formel 1 79,95

Achtung: nur für 3D Karten!

incl.	Alfa Dread 8-Button Pad **oder** Twin Box	99,95
	Twin Box **und** Dread Pad	119,95
	Thrustmaster T2 Lenkrad	279,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Titel	Preis
Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion*	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
MDK	69,95
Theme Hospital	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.4.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.4.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis	
3D Ultra Pinball	29,95	
7th Guest	19,95	
11th Hour	29,95	
A-Train*	19,95	
Aces of the Deep	29,95	N
Albion	29,95	
Alone in the Dark 1	19,95	
Amerika	24,95	
Amored Fist	29,95	
Anvil of Dawn	24,95	
Apache Longbow light	19,95	
Battle Isle 1+Data1&2	19,95	
Battle Isle 2+Data	29,95	
Betrayal at Krondor	19,95	
Bioforge	29,95	
Bundesliga Manager Pro	19,95	
Caesar 1	19,95	
Christoph Kolumbus	19,95	
Creature Shock	19,95	
Cyberia	24,95	
D	29,95	
Daedalous Encounter	22,95	
Dawn Patrol Head to Head	24,95	
Der Clou Plus	29,95	
Der Patrizier	29,95	
Der Planer	19,95	
Der Reeder	19,95	
Descent	24,95	
Destruction Derby	24,95	
Discworld	24,95	
Earthsiege 1	19,95	
Earthsiege 2 Classic	29,95	
Earthworm Jim	19,95	
Eishockey Manager	19,95	
Euro 96	24,95	
Fade to Black	29,95	
FIFA Soccer 96 Classic	29,95	
Formula 1 GP	29,95	
Frankenstein	29,95	
FX Fighter	19,95	
Goblins 1+2	19,95	
Gobblins 3	19,95	
Golden Gate Killer	19,95	
Grand Prix Manager	24,95	
Hanse	29,95	
Harpoon Classic	17,95	
Imperium Romanum	19,95	
Indiana Jones 4	29,95	
Indycar 2	29,95	N
Jagged Alliance dt.	29,95	
Judge Dredd	24,95	
King's Quest 6	19,95	
King's Quest 7	29,95	
Kyrandia 3	19,95	
Lands of Lore	29,95	
Little Big Adventure	29,95	
Lode Runner	29,95	P
Lost Eden	19,95	
MAG	29,95	
Magic Carpet 2 Classic	24,95	P
Maniac Mansion 2	29,95	
Mechwarrior 2	24,95	
Metal Rage	29,95	N
Micro Machines 2	24,95	
Monkey Island 1	24,95	
Monkey Island 2	24,95	
Nascar Racing + Track Pack	19,95	
NBA Jam Tournament	24,95	
North & South	12,95	
Oldtimer	14,95	
Outpost 1.5	19,95	
Pirateninsel	24,95	
Pirates e.	22,95	
Pitfall Win95	29,95	
Pizza Connection	19,95	
Prince of Persia 1+2	24,95	
Privateer	29,95	
Pro Pinball: The Web	27,95	
Railroad Tycoon	19,95	
ran Soccer	29,95	N
ran Trainer 2	29,95	N
Rebel Assault	29,95	
Red Baron 1 Classic	22,95	
Rise 2	29,95	
Sam & Max	29,95	
Sensible World of Soccer	19,95	N
Shanghai Great Moments	24,95	
Sherman M4	12,95	
Silent Service 2	19,95	
Silent Thunder	29,95	N
Sim Ant	19,95	
Sim City enhanced	19,95	
Sim Earth	19,95	
Sim Farm	19,95	
Simon the Sorcerer 1	19,95	
Simon the Sorcerer 2	29,95	
Space Hulk Classic	9,95	
Space Quest 6	19,95	
Star Crusader	9,95	
Steel Panthers	29,95	
Stonekeep	29,95	
Teamchef	19,95	
Tennis Cup 2	19,95	
TFX	29,95	
The Simpsons	29,95	
Theme Park	29,95	
Tilt	19,95	
Top Gun	19,95	
Tornado	19,95	
Transarctica	19,95	
Transport Tycoon+World Ed.	24,95	
US Navy Fighters	29,95	
Virtual Karts	29,95	
Virtual Pool	24,95	
Virtual Tennis	14,95	
Vollgas	29,95	
Warcraft	24,95	
Whales Voyage	14,95	
Wing Commander 3	29,95	
Winter Supersports	14,95	
Wipeout/Novastorm	29,95	
Wizardry 7	17,95	
Woodruff	19,95	
Worms	24,95	
WWF Wrestlemania	24,95	
X-Com	24,95	
X-Wing + Mission	29,95	

CD ROM

Titel	Preis	
3D Ultra Pinball 2	64,95	
3D Ultra Pinball 1+2	79,95	N
3rd Millenium Win95	74,95	N
4-4-2 Fußball*	54,95	
688i Hunter Killer Win95	74,95	N
9 - The last Resort	69,95	
A 10 Cuba	64,95	
Ace Ventura	52,95	
AD&D Blood & Magic	74,95	
AD&D Dragon Dice*	69,95	
Adidas Power Soccer*	69,95	
Admiral Sea Battles*	54,95	
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95	
Aftershock	39,95	
Age of Sail	64,95	
AH 64 Longbow Gold	74,95	P
AH 64 Data	44,95	
Airline Simulator	59,95	
Air Warrior 2	79,95	
Alien Triology	64,95	
Animal	64,95	
Angel Devoid*	59,95	
Arc of Time*	69,95	
Armored Fist 2*	79,95	
Asterix & Obelix	49,95	
ATF Gold	79,95	
ATF Data: Nato Fighters	34,95	
Atlantis*	74,95	N
Atomic Bomberman*	54,95	
Atripolis 2097*	69,95	
Bad Mojo	44,95	
Baphomets Fluch	69,95	
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95	
Battle Sport*	69,95	
Betrayal in Antara*	79,95	
Biest Chamber*	64,95	
Birthright*	79,95	
Bleifuss 2	49,95	
Bubble Bobble	59,95	
Bug	52,95	
Bundesliga Manager 97	69,95	
Burning Steel 4	39,95	
Caesar 2	59,95	
Capitalism	69,95	
Chessmaster 5000 Win95	69,45	
Chewy	29,95	
Civil War General	74,95	
Civilisation 2000	69,95	
Civilisation 2000: Conflicts	34,95	
Clandestiny Win95*	69,95	
Clayfighter 2*	79,95	
Comanche 3.0*	69,95	
Commanche + Data	39,95	
Command & Conquer 1	**69,95**	
Command&Conqu. Data	24,95	
Command: 100 neue Levels	24,95	
Levels: Total Destruction	19,95	
C & C 1 + Data	89,95	
Command & Conq. SVGA	**79,95**	
Command & Conquer 2	**79,95**	
C & C 2 Data	24,95	
Levels CD	14,95	
New Alert	19,95	N
C&C 2 + Data	99,95	
Close Combat*	69,95	
Command Aces of t.Deep	74,95	
Conquest de Luxe	49,95	
Creatures	64,95	
More Creatures	17,95	
Crow: City of Angles	79,95	
Cyberia 2	59,95	

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Titel	Preis	
Cyberspeed Win95	74,95	
Daggerfall*	69,95	
Dactylus	64,95	N
Darklight Conflict*	69,95	
Das Gewehr - Ages of Rifle	69,95	
Das schwarze Auge 1	24,95	
Das schwarze Auge 2	24,95	
Das schwarze Auge 3	29,95	
DSA 1+2+3	74,95	
Deadlock	69,95	
Deadly Skies*	74,95	
Deathdrome*	49,95	
Delirium*	69,95	
Demonworld*	64,95	
Der Planer 2	69,95	
Der Planer 2 Data	24,95	
Descent 2	39,95	
Destruction Derby 2	59,95	
Diablo	69,95	
Magic Diablo	19,95	
Die Fugger 2	49,95	
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95	
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95	
Die gr. Schlacht um Shiloh*	64,95	
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95	
Die Pandora Akte	74,95	
Die Schlümpfe Win95	49,95	
Die Siedler	29,95	
Die Siedler 2	64,95	
Die Siedler 2 Mission	29,95	
Discworld 2	74,95	
Dominion*	69,95	P
Down in the Dumps	69,95	
Dragonheart*	64,95	
Dungeon Keeper*	69,95	
Ecstatica 2*	69,95	
Elisabeth 1	64,95	
Eradicator*	64,95	
Extreme Assault	69,95	N
Evidence*	69,95	
F 1 GP 2 dt.	79,95	
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95	
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95	
F 1 Manager 96	69,95	

Preisaktion!

C&C 2 New Alert	**19,95**
Destr. Derby 2	**59,95**
Larry 7	**69,95**

Titel	Preis	
F 1 Manager Professional*	69,95	
F1 Racing*	79,95	
F 22 Lightning II	79,95	
Fallout*	69,95	
Fantasy General	64,95	
FIFA Soccer 97	69,95	
FIFA Soccer Manager*	64,95	
Flip out	49,95	N
Flottenmanöver Win95	74,95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	79,95	
Formel 1*	79,95	
Formular Cart	69,95	
Fragile Allegiance	69,95	
FX Fighter Tubo	64,95	
Gabriel Night 1	19,95	
Gabriel Night 2 dt.	64,95	
Games Cheats 2	24,95	
G-Nome	69,95	
Gene Wars	39,95	
Golf siehe Sonderfeld		
Grand Prix Manager 2	74,95	
Grid Run*	59,95	
Guts 'n' Garters*	79,95	
Hardwar*	79,95	
Hattrick Wins*	64,95	
Have a .I.C.E. Day	54,95	
Heart of Darkness*	a.A.	

Titel	Preis	
Rally Racing 97	74,95	
RAN Compilation	39,95	
Raven Project*	57,95	
Rayman	34,95	
Realms of Haunting	74,95	
Rebel Assault 1	29,95	
Rebel Assault 2	49,95	
Rednek Rampage*	69,95	N
Reloaded	54,95	
Renegade 2*	54,95	
Riot*	59,95	
Riddle of Master Lu	69,95	
Risiko Win95	69,95	
Road Rash Win95	49,95	
Robotron X*	74,95	
Rückkehr nach Krondor*	64,95	
Safecracker*	69,95	
Scarab	64,95	N
San Franc. PD Homicide*	a.A.	
Schleichfahrt	69,95	
Scorcher	69,95	
SEGA Rallye	69,95	
Sensible World of Soccer	49,95	
Sensible W. of Soccer Update	24,95	
Sentien*	69,95	
Shannara	69,95	
Shattered Steel	69,95	
Sherlock Holmes	69,95	

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Titel	Preis	
Heroes o Might&Magic	49,95	
Heroes of Might & Magic 2	67,95	
Hexagon Kartell	64,95	
Holiday Island	69,95	
Holiday Island Szenarien	19,95	
Hugo 3	59,95	
Hugo 4	59,95	
Imperium Galactica*	69,95	
Independence Day Win95*	44,95	
Interstate '76	79,95	
Iron & Blood*	69,95	
Iron Man / XO*	59,95	
Isnogud	64,95	

Geheimtip des Monats:

UEFA Champions League 96/97 64,95

Sie kämpfen mit Ihrer Mannschaft um Meisterschatsehren.
Nicht nur die einzelnen Spieler wurden aus der Realität übernommen, auch Optik (Kameraperspektive, 6 nachgebildete Stadien) und Sound (z.B. Titelmelodie) sind sehr nah am Vorbild.

Titel	Preis	
Jagged Alliance 2*	69,95	
Jedi Knights*	74,95	
Jetfighter 3*	69,95	
Jewels of the Oracle	79,95	
Kick Off 97	64,95	
King's Quest Collection 1-6	69,95	
KKND	59,95	P
Lands of Lore 2*	84,95	
Last Rifles*	44,95	
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95	P
Leisure Suit Larry 7	69,95	
Lighthouse	79,95	
Lode Runner online	79,95	
Lord of the Realm 2 neu:dt	79,95	N
Lost Vikings 2	59,95	
M1 A2 Abrams*	84,95	
Mad TV 2	69,95	
Magic the Gathering	69,95	
Marble Drop*	34,95	P
Martini Racing	24,95	
Marty 2*	59,95	
Master of Orion	29,95	
Master of Orion 2	74,95	
MAX	69,95	
MDK	69,95	
Mechwarrior: Mercenaries	79,95	
Metal Lords*	77,95	
Monopoly	54,95	
Monster Trucks*	69,95	
bat 3 Win 95*	69,95	
Myst dt.	64,95	
NBA Hangtime Win95*	69,95	
Nascar Racing 2	74,95	
NBA Jam Extreme*	69,95	
NBA Live 97	69,95	
Need 4 Speed 2*	69,95	
Nemesis	69,95	
Net Zone*	59,95	
NHL Open Ice*	69,95	
Night of the Monsters*	79,95	
Normality	49,95	
Obelix Win95*	44,95	
Olympic Gold*	49,95	
Orionburger	62,95	
Outlaws	69,95	
Panic in the Parc	74,95	
Panzer Dragoon	64,95	
Panzer General 2	39,95	
PC Games Cheats 2	24,95	
Perfect Weapon*	59,95	
Petko*	64,95	
Phantasmagoria 2	69,95	
Pinball 97	52,95	
Pinball 95 Trybid*	39,95	
Pinball Wizard 2000	59,95	
Pirateninsel*	a.A.	
Pirates! Gold	34,95	
POD	64,95	
Police Quest 1-4	44,95	N
Pole Position	64,95	
Police Quest SWAT	69,95	
Power Chess*	84,95	
Power Play Hockey*	59,95	
Privat Eye*	64,95	
Privateer 2: The Darkening	79,95	
Project Paradise	64,95	
Putty Squad*	69,95	
QAD*	64,95	
Quest for Glory Collection	64,95	

Titel	Preis	
Silent Hunter	64,95	
Silent Steel	49,95	
Sim City 2000 Win	79,95	
Data: More Sim Cities	17,95	
Sim Copter	69,95	
Sim Park	69,95	
Sim Tunes*	54,95	
Sim Paket	64,95	
Sonic & Nuckles Collection	49,95	
Soul Hunt*	59,95	
Soviet Strike*	79,95	
Space Quest 1-5	44,95	N
Space Trader Win95*	59,95	
Speedster*	59,95	
SPQR	69,95	
Stadt der verlorenen Kinder	69,95	
Star General Win95	64,95	
Star Gladiator	84,95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49,95	
Stars*	54,95	
Steel Panthers 2	64,95	
Sub Culture*	54,95	
Super Bubsy Win95	74,95	
Super Motocross*	64,95	
Swiv 3D*	69,95	
Syndicate Wars	39,95	
Synergist*	69,95	
Terminator Sky Net	39,95	
Terror Trax*	34,95	
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95	
TFX EF 2000 Data	29,95	
TFX Super EF 2000 Win95	84,95	
The Muppets inside	64,95	
The Neverhood	74,95	
Timelapse	69,95	
Tiny Troops*	64,95	
The Devide*	54,95	
The Fallen	64,95	
The Mutation of J.B.	39,95	
The Simpsons	59,95	
Theme Hospital	69,95	
Think-X	37,95	
Tie Fighter	49,95	
Time Commando	39,95	
Time Gate Win95	64,95	
Titanic*	64,95	
Tom Clancy SSN	49,95	N
Tomb Raider	69,95	
Toonstruck	69,95	
Total Distortion*	69,95	
Total Mania*	64,95	
Trash It!*	69,95	
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95	
Tunnel B1	79,95	
Twisted Metal Win95*	59,95	
UEFA Champions League 97*	64,95	N
Ultimat Mix*	64,95	
Urban Runner	59,95	
US Navy Fighter 97 Win95	79,95	
Vermeer	54,95	
Viking Conquest*	59,95	
Virtua Fighter	64,95	
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95	
Warcraft 2 Data	24,95	
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95	
More War: 100 neue Levels	24,95	
Warhawk Win95*	59,95	
Warwind	59,95	
Wing Commander 1-3*	54,95	
Wing Commander 4	54,95	
Wipeout 2097*	69,95	
Wizardry Gold	69,95	
Worms incl. Data	69,95	
WWF in your House	64,95	
X-Car	69,95	
X-Wing	29,95	
X-Men*	69,95	
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95	
Yoda Stories	34,95	N
Z	64,95	
Zap it!	39,95	N
Zombieville*	74,95	
Zone Raiders*	64,95	
ZPG*	67,95	
Zork: Nemesis	74,95	

Star Trek

Titel	Preis
Star Fleet Academy*	69,95
Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek Borg	49,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	24,95

Titel	Preis
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

Titel	Preis
PGA Eurotour Classic	29,95
Links LS	84,95
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis	
Airbus 2 (Win95)*	69,95	
Flight unlimited Win95	69,95	
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95	
Flugsimulator 5.1 dt	79,95	
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95	
FS 6 MS Expansion Pack	79,95	
FS FX upgrade	79,95	
FS Flight Adventures 1	59,95	
FS Flight Shop	79,95	
Final Approach	39,95	
Moving Map 2.0	69,95	
Navigator 6.0	44,95	
Rescue Air 911	69,95	
Schiratti Commander Gold	59,95	
Scenery & Object Design.	79,95	
Aircraft Collections je	49,95	

(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)

Szenerien:

Titel	Preis	
Europe 1	54,95	
Europe 2	59,95	
Griechenland	59,95	
Kanarische Inseln*	59,95	
Karibische Inseln*	44,95	
Madrid	44,95	
Venedig	44,95	P

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

TM T2 Lenkrad + POD 239,95

- Action Pack 69,95 N — *Silent Thunder, Earth Siege 2*
- Blue Byte Collection 39,95 — *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*
- Funsoft Compilation 74,95 — *PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing*
- Funsoft Gun Pack 39,95 N — *Top Gun, Gun Ship 2000*
- Funsoft Racing Pack 39,95 N — *Fatal Racing, Grand Prix*
- funsoft Strategie Edition 49,95 — *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*
- funsoft Simulations Edition 49,95 — *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*
- Game Box 50 Spiele 39,95 — *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*
- Gigapack 79,95 — *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America*
- Gold Games - 15 CDs 39,95 — *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*
- Lucas Arts Air Combat 39,95 — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- Megapack 6 79,95 — *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*
- Megasixpack 44,95 — *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*
- Mystery Pack 84,95 N — *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*
- Pinball Pack 79,95 N — *3D Ultra Pinball 1+2*
- Racing Pack 39,95 N — *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*
- Westwood Compilat. 69,95 — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*

Multimedia

- Auf dem Nil nach Ägypten 64,95 — *Entdecke das Land der Pharaonen*
- Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95 — *u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*
- Lexikon des intern. Films 119,95 — *Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*
- Ultra Pack 2 79,95 — *Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*

Microsoft Multimedia

Titel	Preis
3 D Filmstudio Win95	69,95
Autoroute Europa 5.0	109,95
Cinemania 97	59,95
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95
Encarta Weltatlas	94,95
Music Central 97 Win95	59,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Titel	Preis
Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64,95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64,95
Grundschule Deutsch 1+2	64,95
Grundschule Mathe 1+2	64,95
Grundschule Deutsch 3+4	64,95
Grundschule Mathe 3+4	64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64,95
Sekundarst. Mathe 5+6	64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64,95
Sekundarst. Mathe 7+8	64,95
Multimedia Englisch 5 od.6	64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Blinky Bill	29,95
König der Löwen	79,95
Leonardo je	29,95
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	54,95
Pocahontas	79,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Urmel's Filmstudio	34,95
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks

Titel	Preis	
Notebook Joystick Karte	149,95	
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks		
Alfa Dread Joypad	29,95	
Alfa Twin Box	29,95	
CH Products		
Flightstick	59,95	
Flightstick Pro	99,95	
F 16 Flight Stick	74,95	
F 16 Combat Stick	129,95	
F 16 Fighter Stick*	189,95	
Virtual Pilot	119,95	
Virtual Pilot Pro	169,95	
Throttle	129,95	
Throttle Pro	169,95	
Pedals	99,95	
Pedals Pro	169,95	
Gravis		
Gamepad	29,95	
Gamepad Pro	49,95	
Analog Pro	39,95	
Blackhawk	54,95	
Thunderbird	84,95	
Firebird 2	129,95	
Grip + 2 Game Pads	139,95	
Grip 2er Pack	59,95	
Logitech		
Thunderpad	29,95	
WingMan light	44,95	
WingMan extreme	79,95	
Warrior	119,95	
Microsoft		
Sidewinder Gamepad	54,95	
Sidewinder Pro	79,95	
Sidewinder Pro+Hellbender	99,95	
Thrustmaster		
TM Formula T1 Lenkrad	149,95	
TM Formula T2 Lenkrad	219,95	
TM T2 Lenkrad + POD	239,95	N

Soundkarten

Titel	Preis
SB 16 VE IDE Plug&Play	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6

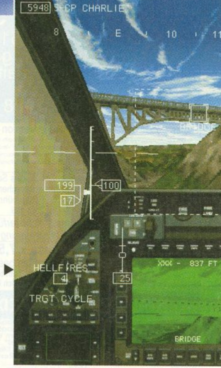
Gerberstraße
Klostersteige
In der Brandstatt
Game It!
Kronenstraße
Rathausstraße

GOLD PLAYER

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

COMANCHE 3

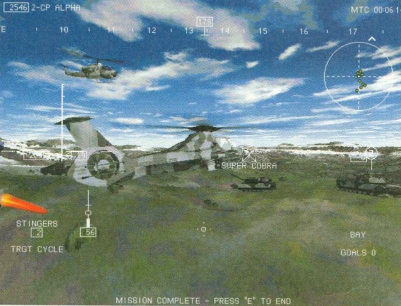
Seiner offiziellen Indienststellung als Stealthcopter der US-Armee sieht der Comanche noch lange nicht entgegen. Auf dem PC steigt dagegen schon die dritte Generation zum Kampfeinsatz auf.



In der höchsten Auflösungsstufe und mit sämtlichen zugeschalteten Details wirkt die Landschaft fast fotorealistisch. Allerdings ruckelt es dann selbst auf einem Pentium/200 MMX.

Leise knattert der Rotor, als wir mit unserem Hubschrauber hinter dem Hügel lauern. Noch haben uns die Panzer in der dahinterliegenden Tiefebene nicht geortet, keine Radaraufschaltung ist festzustellen. Dann geht alles sehr schnell: Wir steigen auf, erfassen die überraschten Gegner und wenige Sekunden später zieren rauchende Trümmer das Schlachtfeld. Bei »Comanche 3« können Sie das eben Geschilderte dank der atemberaubenden Grafik von Novalogics VoxelSpace-2-Engine hautnah miterleben. Beeindruckende Transparenz- und Lensflare-Effekte, sowie die plastische Darstellung des Terrains machen Sie glauben, vor einer sündhaft teuren Workstation zu sitzen.

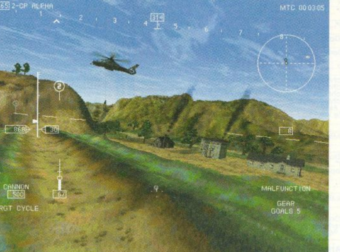
Hochmut kommt bekanntlich vor dem Fall. Besonders dann, wenn man als erfahrener Comanche-Simulant jede Facette von Boeing-Sikorskys Paradecopter zu kennen glaubt. Gestählt durch die Erfahrung mit allen PC-Varianten des High-Tech-Hubschraubers erlebten wir erstmal eine Bauchlandung, als wir uns ohne Training gleich auf den Kriegspfad begaben. Urplötzlich sahen wir uns mit einer erheblich komplexeren Steuerung als bei beiden Vorgängern zusammen konfrontiert. Angeregt durch die Kritik zahlreicher Fans haben die Entwickler für Comanche 3 nämlich das Flugverhalten dem echten Vorbild detailliert nachempfunden. Die altgewohnte Simpel-Methode, bei der Sie auf Tastendruck abheben und Kurs aufs Einsatzgebiet nehmen konnten, wird abgelöst durch eine akkurate Umsetzung der Avionik eines echten Hubschraubers. Mit dieser empfindlichen Steuerung können Sie sich in mehreren Übungsmissionen anfreunden, bis Ihnen die fortgeschrittene Rotorhandhabung und das komplexe Zusammenwirken der unterschiedlichen Kräfte vertraut ist.



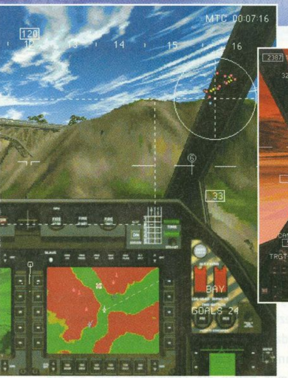
Manche Schlachten vereinen so ziemlich alle Waffengattungen.

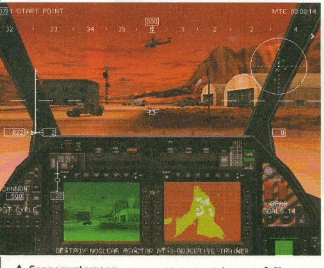


Besonders beeindruckend sind die zahlreichen Effekte, wie das aufspritzende Wasser neben dem U-Boot.



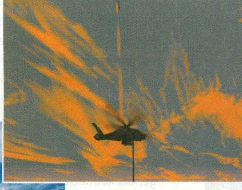
In brenzligen Situationen schicken Sie Ihren Flügelmann vor.





▲ **Sonnenuntergang vor militärischer Kulisse. Die eigenen Basen gehören zu den schönsten Grafikobjekten.**

Dieses Wissen und Kenntnisse über Zielerfassung und Effektivität der unterschiedlichen Waffensysteme kommen Ihnen in vier Kampagnen zugute. Jeweils sieben Missionen müssen Sie in beliebiger Reihenfolge erfolgreich absolvieren, um Zugang zur achten zu erhalten. Das erste Einsatzgebiet versetzt Sie als amerikanischen Friedensbringer nach Odessa. Russische Hardliner bedrängen die Ukraine; alle Hoffnungen ruhen auf Ihnen und Ihrem Geschwader. In »Frozen Friendship« wechseln Sie die Seiten und unterstützen die GUS im frostigen Sibirien gegen Rebellen, die atomare Sprengköpfe erbeutet haben. Kuba nach der Ära Castro droht vom südamerikanischen Drogenkartell eingenommen zu werden – falls Sie nicht eingreifen. Zu guter Letzt sollen Sie den expansionshungrigen Irak in seine Schranken weisen. Die einzelnen Aufträge gestalten sich



Die große Freude über das knappe Ausweichmanöver währt nicht lange. Wenige Sekunden später erwischt der Gegner unseren Hubschrauber doch.

IM VERGLEICH

	COMANCHE 3	HIND	AH-64F LONGBOW
Präsentation	Sehr gut	Durchschnitt	Gut
Spieltiefe	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Ausstattung	Gut	Gut	Gut
Komfort	Gut	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	Gut	Sehr gut	nicht vorh.
Wertung	★★★★★	★★★★★	★★★★

Novalogics »Comanche 3« mit echten Hubschraubersimulationen zu vergleichen, ist fast ein wenig unfair. Das Flugmodell des Edelfliegers ist zwar realistischer als bei »Hind« oder »AH-64D Longbow«, die beide im Schwebeflug kleine Schwächen aufweisen. Aber das Missionsdesign ist bei letzteren weit weniger actionlastig ausgefallen und erfordert mehr taktische Planung. »Ernsthafte« Piloten werden den Grafik-Overkill des Comanche ohnehin kaum mit ihrer nüchternen Sichtweise vereinbaren können. Alle anderen freuen sich über genau diesen Punkt.

ERSTE HILFE

Um in den späteren, schwierigeren Missionen eine echte Chance zu haben, müssen Sie den realistischen Flugmodus beherrschen. Können Sie sich aber partout nicht mit der komplexen Handhabung anfreunden und wollen auf die Flughilfen nicht verzichten, so sollten Sie diese zumindest zeitweise deaktivieren. Ansonsten werden Sie über 60 Knoten Flugtempo nicht hinaus kommen. Drücken Sie deshalb, vor allem beim Überqueren ungeschützter Ebenen, die SHIFT-Taste. Dadurch verlieren Sie rasch an Höhe und beschleunigen kräftig. 25 Fuß über Bodenkontakt lassen Sie die Taste los. Nachdem Sie wieder etwas an Höhe gewonnen haben, wiederholen Sie das Manöver.

Üben Sie von Anfang an die »Ripple Fire«-Taktik. Wenn mehrere Ziele vor Ihnen liegen, feuern Sie im Abstand von circa fünf Sekunden je eine Hellfire ab. Sobald das erste Ziel zerstört ist, schalten Sie auf das nächste um, und ersparen sich wertvolle Aufschaltzeit.

Vergessen Sie in der Hektik des Gefechtes nicht, die Räder einzufahren und vor dem ersten Feindkontakt die Waffenbuchten zu öffnen. Verlassen Sie sich nicht auf die Automatik, die das beim ersten Feuerstoß für Sie erledigt. Die so verlorene Sekunde könnte Ihre letzte sein.

Fliegen Sie niemals die Wegpunkte direkt hintereinander ab, sondern versuchen Sie, unter Ausnutzung des Geländes, durch die »Hintertür« in das Einsatzgebiet vorzudringen. Das gilt auch bei Aufträgen, in denen Konvois bewacht werden sollen. Besser, Sie verlieren dadurch ein Fahrzeug, als den eigenen Hubschrauber.

MONIKA STOSCHEK

Tja, liebe Stammesbrüder: Einfach losfliegen und draufhalten ist nun nicht mehr! Der neue Comanche kommt optisch im feinen Festtagsschmuck daher, der jedem Häuptling zur Ehre gereicht. Auch die zahlreichen Optionen lassen kaum zu wünschen übrig. Aber das alles hat seinen Preis. Der starke Zuwachs an simulatorischen Aspekten läßt den Helikopter für Actionfreunde einiges an Rasanz verlieren, selbst wenn sie im Easy-Modus fliegen. Selten habe ich bei Comanche-Missionen so oft auf die Anzeige der Instrumente und Monitore geschielt wie hier. Die Kampagnen sind nicht nur schön abwechslungsreich, sondern auch schön schwer. Nicht nur durch die anleitenden, warnenden oder aufmunternden Worte über Funk während der Trainingsmissionen wurde ich an Jane's Apache erinnert. Ein Blick auf die detailreichen Szenarien holte mich jedoch gleich wieder in die Comanche-Kanzel zurück. Damit Sie all die schönen Details auch wirklich genießen können, bedarf es allerdings stolzer Hardwarevoraussetzungen.
Ich brauchte einige Zeit, mich auf Novalogics neue »Hubschrauber-Realität« einzustellen. Doch nach anfänglichem Fremdeln fühlte ich mich im C3-Cockpit wieder pudelwohl. Die Geduld lohnt sich, um dann die neuen feinen Features wie beispielsweise Durchschalten der Ziele oder Mission-Playback und natürlich das edle Outfit zu genießen.

GOLD PLAYER





Nachdem dieser feindliche Vorposten zerstört wurde (linkes Bild), müssen nur noch die Panzer weichen (rechts).

sehr unterschiedlich. Mit zunehmender Schwierigkeit sind Sie bemüht, gegnerische Stellungen auszuheben, die im Laufe der Kampagnen immer unzugänglicher angelegt sind. Im fortgeschrittenen Spielverlauf stehen des öfteren auch Flughäfen, Kraftwerke oder ganze Fabrikkomplexe auf der Abschußliste. Aber auch Sprengungen von Brücken oder gar Landungen auf fahrenden Zügen werden von Ihnen als Comanche-Pilot erwartet. Wegen der recht leichten Bewaffnung des Comanche mit Stingers, Hellfires und ungelenkten Hydras muß immer wieder die Artillerie helfend eingreifen. Zu diesem Zweck bekommen Sie eine limitierte Anzahl von Feueraufträgen zugeteilt. Einmal um Unterstützung gebeten, beharken die Jungs das anvisierte Feld solange, bis kein Pixel mehr auf dem anderen steht.

Bei alledem müssen Sie stets das Terrain zur Tarnung einsetzen. Mit seiner Kevlarpanzerung ist der Comanche zwar ganz ordentlich geschützt, gezieltem Panzerfeuer hat er aber wenig entgegenzusetzen. Und da man nicht zerstören kann, was man nicht sieht, genießt Tarnung oberste Priorität. Hilfreich zur Seite steht beim Tiefflug eine spezielle Anzeige, welche die Sichtbarkeit auf dem gegnerischen Radar wiederspiegelt. Ihr bester Verbündeter ist aber Ihr Flügelmann, dem Sie separat Ziele zuweisen können. Bei allem Flugrealismus haben die Entwickler auch an die Actionfreunde gedacht und den Arcade-Flugmodus nicht vergessen. Hier fliegen Sie, wie von den Vorgängern gewohnt, unbeschwert ins Feld, wobei sich der Rechner sogar um die voreingestellte Flughöhe kümmert. Äußerst nützlich ist diese Einstellung, um Spielern mit weniger Erfahrung gleiche Chancen im Mehrspielermodus über Modem oder Netzwerk mit bis zu acht Teilnehmern zu bieten. Dort erledigen Sie entweder die normalen Missionen im Team oder kämpfen gegeneinander um die Luftherrschaft. **(mic)**



Ziele werden zuerst aus der Deckung anvisiert und anschließend vernichtet.

MICHAEL SCHNELLE

Ich weiß nicht wie es Ihnen ergehen wird, ich fühlte mich beim Test von Comanche 3 gleich fünf Jahre in der Zeit zurückversetzt. Nicht, daß irgendetwas an diesem Programm altertümlich wäre – als ich meinen ersten Probeflug mit der Voxelspace2-Engine in voller Detailfülle wagte, war es genauso faszinierend wie damals bei Teil 1. Mußte ich seinerzeit meinem 286er den Laufpaß geben, so weiß ich nun, daß die Tage meines privaten Pentium/100 endgültig gezählt sind. Der Grund für den schnelleren Rechner ist aber nicht allein die schöne Grafik, sondern das Gefühl, das man bei ausreichendem Spieltempo für das Terrain entwickelt. Kleinste Gräben und Senken lassen sich nutzen, um ungesehen an das Einsatzziel heranzukommen. Daneben verhalten sich die Gegner sehr realistisch und richten erst Kanonentürme oder MGs aus, bevor Sie Ihren Hubschrauber unter Feuer nehmen. Gelungen sind auch die sehr unterschiedlichen Missionen, deren Bandbreite vom Kleinkrieg gegen Miniziele bis hin zur Großoffensive unter voller Ausnutzung von Artillerie und befreundeter Apache-Geschwader reicht. Schade nur, daß die Kerneinheiten immer an der gleichen Stelle auftauchen. Doch das werden Sie bei den ersten paar Mal Durchspielen kaum bemerken, denn der Schwierigkeitsgrad steigt nach der ersten Kampagne exponentiell an.

Trotz des realistischen Flugmodus wird hier aber immer noch eher schnelle Action denn knochentrockener Realismus geboten. Wenn Sie damit leben können, Spaß an schicker Optik haben und über die passende Hardware verfügen, fliegen Sie mit Comanche 3 goldrichtig.

COMANCHE 3

Hersteller:	Novalogic	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



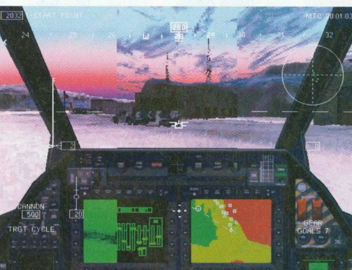
Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Comanche 3: Hardwareanforderungen

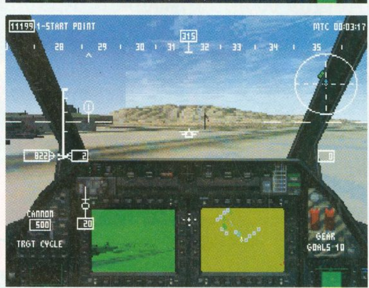
COMANCHE-TUNING

Die Rüstungsspirale bewegt sich wieder. Die Hardwareanforderungen von »Comanche 3« stellen sogar den bisherigen Spitzenreiter »Grand Prix 2« in den Schatten.

Kaum wird die Redaktion mit 200-MHz-MMX-Pentiums ausgerüstet, erscheinen auch schon passende Programme, um die neue Hardware auszureizen. »Comanche 3« geht sogar noch einen Schritt weiter. Denn in der höchsten Auflösungsstufe von 800 mal 600 Pixeln ruckelt die Grafik bei vollem Detailreichtum noch heftig. Eine bittere Pille für alle, die sich mit Intels schnellstem Chip an der Speerspitze der Technologie wähnten. Doch mit ein paar Tricks hebt der Comanche ohne große Qualitätsverluste auch auf Ihrem PC ab.




Hier sehen Sie (von links nach rechts ansteigend) die unterschiedlichen Detailstufen bei 640 mal 480 Pixeln in einem Bild.

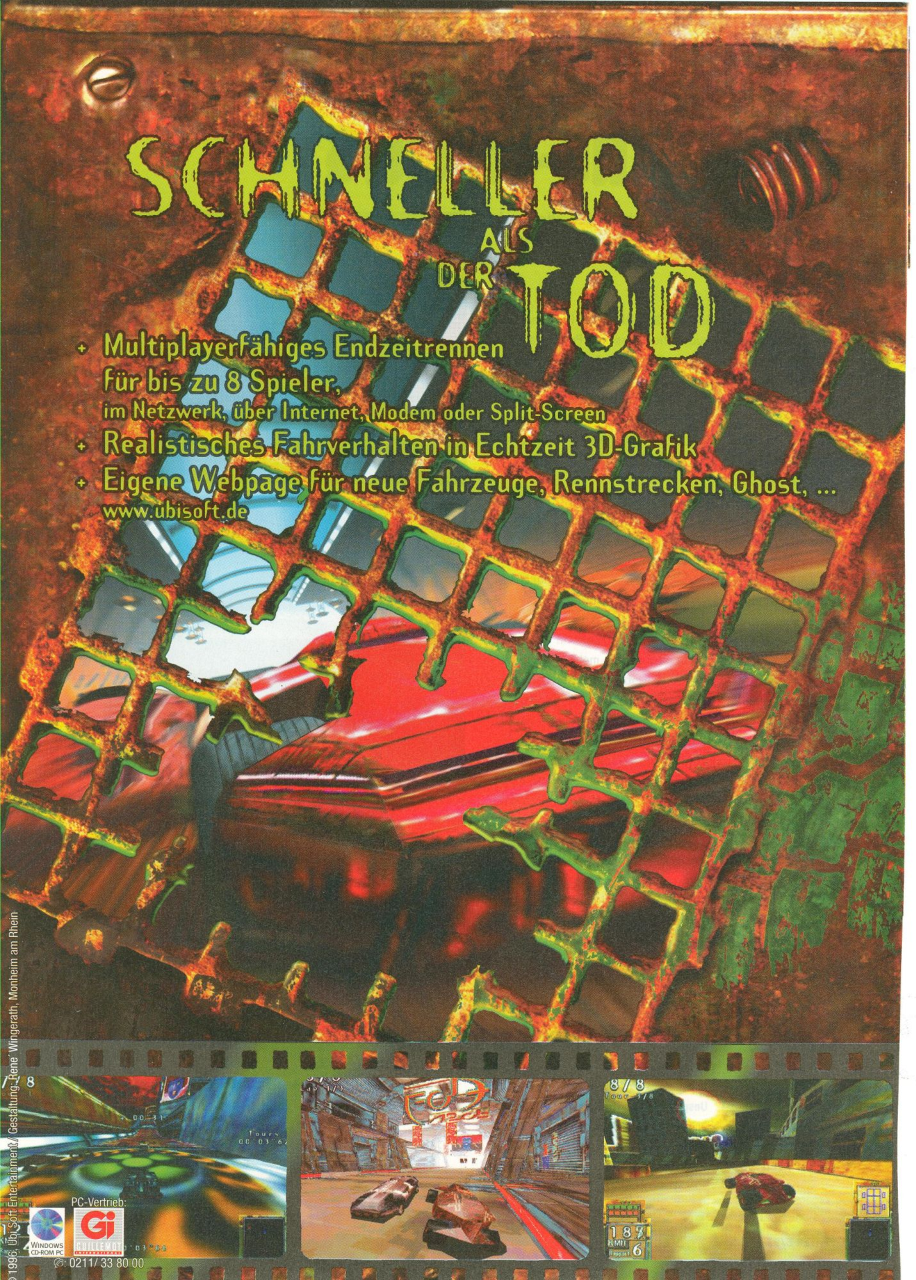


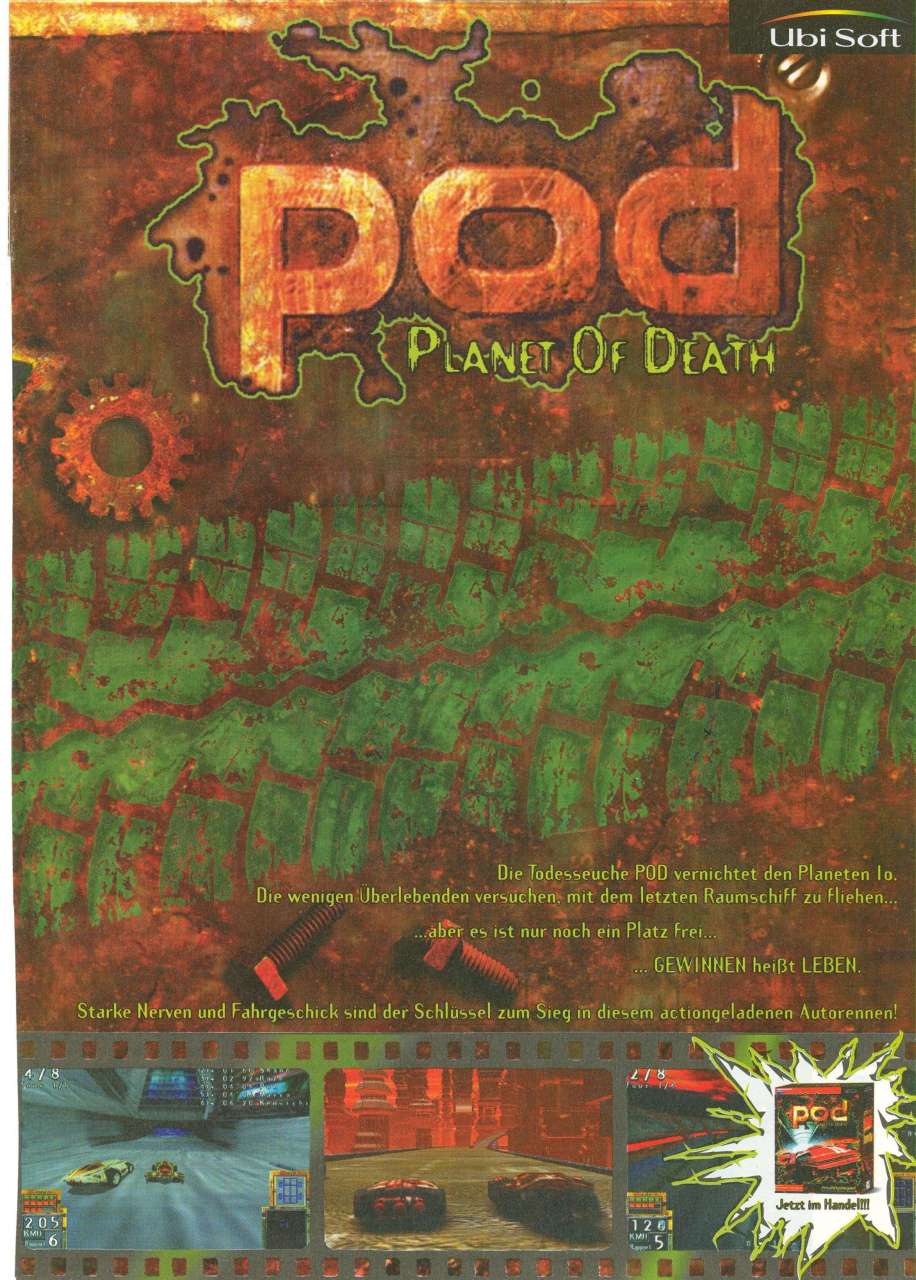
Die VGA-Auflösung von 320 mal 200 Bildpunkten macht Comache 3 auch auf kleineren Rechnern lauffähig.

Tempo unter Windows 95

Auch wenn man es kaum glauben mag: Wenn Sie Comanche 3 in Windows 95 statt unter DOS starten, werden Sie durch die effektivere Speicherverwaltung einen leichten Geschwindigkeitszuwachs erleben. Vorraussetzung dafür sind allerdings 32 MByte Speicher. Daneben können Sie getrost den Detailgrad der Objekte auf die niedrigste Stufe zurückschalten. Denn in der Hektik des Gefechts werden Ihnen die paar Kanten mehr am Lasterreifen sicherlich nicht auffallen. Einen weiteren Temposchub erfahren Sie, wenn Sie die spielerisch unbedeutenden Wolken zurück- oder abschalten. Mit all diesen Maßnahmen können Sie bei 640 mal 480 Pixeln noch auf einem Pentium/133 ordentlich spielen. Besitzen Sie einen Pentium/120 oder darunter, empfiehlt es sich, auf die nächst niedrigere Auflösung von 640 mal 400 Pixeln zurückzuschalten. Auch hier lassen sich die oben genannten Maßnahmen zur Beschleunigung durchführen, was den Spielraum bis zum Pentium/90 erweitert. Die Detailstufen der Landschaft sollten Sie nur verringern, wenn es wirklich nicht anders geht, weil Sie sonst mit einem Flimmern auf dem Monitor leben müßen. VGA (inklusive 400 x 300 Pixel) empfielt sich für alle Rechner unterhalb des Pentium/60. Dann sieht die Grafik aber nicht viel besser aus als beim Vorgänger »Werewolf vs. Comanche 2.0«. Besitzer von 486ern sollten darüber nachdenken, ob Comanche 3 nicht ein guter Grund für die Anschaffung eines Pentiums ist. In der Tabelle haben wir die Spielgeschwindigkeit der unterschiedlichen Auflösungsstufen gegen die verbreitetsten Rechnertypen aufgetragen. Zugrundegelegt wird dabei die maximale Detailstufe. Natürlich ist die Einschätzung der Qualität dessen, was gerade noch spielbar ist und was nicht, eine subjektive Angelegenheit. Ein leichtes Rucken erachteten wir für die Wertung »Gut« als vertretbar, da ein Hubschraubersimulator nicht vom Temporausch lebt. Um das Prädikat »Erträglich« zu erhalten, mußte sich der Helikopter trotz eingeschränktem Spieltempo immer noch einwandfrei steuern lassen, was bei »Quälend« nicht mehr der Fall war. »Unspielbar« bedeutet, daß man es bestenfalls mit einer Einzelbildschaltung zu tun bekommt. **(mic)**

Rechner-Auflösung	486 DX2/66	Pentium/90	Pentium/100	Pentium/133	Pentium/166	Pentium/200 MMX
800 mal 600	unspielbar	unspielbar	unspielbar	unspielbar	quälend	quälend
640 mal 480	Unspielbar	Unspielbar	Quälend	Quälend	Erträglich	Gut
640 mal 400	Unspielbar	Quälend	Erträglich	Erträglich	Gut	Gut
400 mal 300	Quälend	Erträglich	Erträglich	Gut	Gut	Gut
320 mal 240	Quälend	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
320 mal 200	Erträglich	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut


SCHNELLER ALS DER TOD
+ Multiplayerfähiges Endzeitrennen
Für bis zu 8 Spieler,
im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
+ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
+ Eigene Webpage für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...
www.ubisoft.de
WINDOWS CD-ROM PC
PC-Vertrieb:
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
: 0211/ 33 80 00
© 1996, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: René Wingerath, Monheim am Rhein



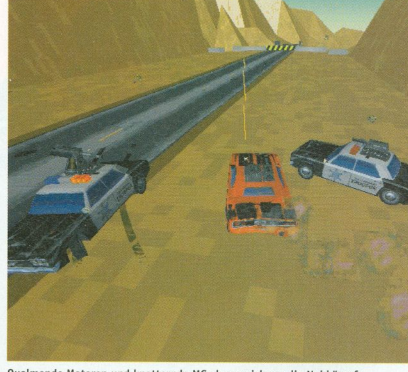
Ubi Soft
POD
PLANET OF DEATH
Die Todesseuche POD vernichtet den Planeten Io.
Die wenigen Überlebenden versuchen, mit dem letzten Raumschiff zu fliehen...
...aber es ist nur noch ein Platz frei...
... GEWINNEN heißt LEBEN.
Starke Nerven und Fahrgeschick sind der Schlüssel zum Sieg in diesem actiongeladenen Autorennen!
Jetzt im Handel!!!

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

INTERSTATE '76

Frei nach dem Motto »Schlaghose statt MechWarrior« rasen Sie in waffenstarrenden Edelschlitten über die Highways eines fiktiven 70er-Jahre-Szenarios. Dort brauchen Autos noch riesig viel Sprit, die MGs brauchen viel großkalibrige Munition und coole Kerle ritterliche Aufträge zur Ego-Befriedigung.

Mitten in der kalifornischen Wüste lehnen zwei Koteletten-träger an einem 70er-Jahre-Schlitten. Der gleicht freilich eher einem modernen New Yorker Terrortaxi als einem verträumten Benzinschlucker: Der Kühlergrill ist verstärkt, die Fahrgastkabine rundum gepanzert. Und haben wir schon das drehbare 50mm-MG erwähnt, das gut geölt und hochglanzpoliert auf dem Dach thront? In »Interstate '76« will der Superschurke Antonio Malochio im Auftrag der OPEC die strategischen Ölreserven der USA vernichten. Als er Ihre Schwester tötet, schwingen Sie sich in deren Kampf-Pkw und beginnen einen privaten Kreuzzug. Was sich nach einem typischen Endzeit-Rollenspiel anhört, entpuppt sich als actionreiche Fahrsimulation auf Grundlage der »MechWarrior 2«-Engine. Anstelle öder Rundkurse bietet jede Mission ein relativ großes Areal sich kreuzender Interstates, Highways und Buckelpisten. Niemand zwingt Sie, auf der Straße zu bleiben – auch ein ausgetrocknetes Flußbett oder die freie Prärie halten als Piste her. Wie bei MechWarrior wirkt die Umgebung relativ kahl, die Landschaftstexturen extrem grob. Nur Verkehrsschilder, Brücken oder Gebäude lockern die Tristesse auf.



Qualmende Motoren und knatternde MGs kennzeichnen die Nahkämpfe.

Sehr detailliert geraten sind dafür die Autos. Man erkennt flackernde Bremslichter, eingedellte Kotflügel, platte Reifen und sich drehende Geschütztürme. Normalerweise werden Sie aber im Cockpit agieren. Dabei schauen Sie über Kühlerhaube und Lenkrad, einige Anzeigen erkennen Sie erst durch Blick nach unten. Alternativ werden nach typischem HUD-Prinzip die wichtigsten Daten eingeblendet. Sehr praktisch ist die aus MechWarrior 2 bekannte Satelittensicht: Als virtuelles Vöglein blicken Sie auf Ihr winziges Auto und weichen souverän heranfliegenden Projektilen aus.

Zwischen den Einsätzen tummeln sich handlungsfortführende Animationen, die mit ihren Polygonfiguren zunächst sehr befremdlich erscheinen. Dafür verwenden die Zwischensequenzen überwiegend die normale Spielgrafik, wodurch alles wie aus einem Guß wirkt. Die Aufträge selbst sind sehr abwechslungsreich und teilweise unterteilt. So müssen Sie beispielsweise erst Ihren verwundeten Kameraden Taurus finden und dann innerhalb von zwei Minuten einen Truck Stop ansteuern. In anderen Missionen verteidigen Sie Tankstellen, jagen Lkws hinterher, eskortieren einen Bus oder erschleichen sich den Zugang in ein Sperrgebiet. In einer Episode lassen Sie eine offene Straßensper-

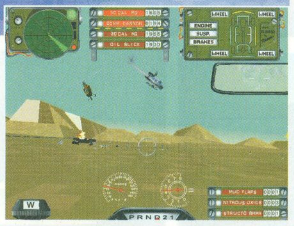


▲ Große Grafikobjekte wie diese Tankstelle sind eher selten.

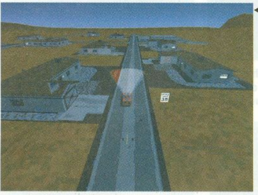


▲ Die Außenansicht zeigt drehende Geschütze und Schattenwurf der Wagen. (640 x 480, Fenstermodus).

In dieser Massenschlacht wehren wir uns nach allen Seiten gleichzeitig.

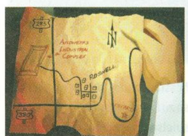


Zwei Hubschrauber greifen an – und wir können uns mangels schwenkbarem Geschützturm nicht wehren. (640 x 480)



Nachts sollte man zur Tarnung die Scheinwerfer besser ausschalten.

re hinter sich und treffen wenig später auf eine weitere, die von zahlreichen Polizeiwagen bewacht wird. Über Funk rufen die Gesetzeshüter Verstärkung herbei, darunter zwei Hubschrauber. Da hilft nur noch die Flucht – doch auch die erste Sperre ist mittlerweile geschlossen. In bester »Highway Killer«-Manier fliehen Sie auf einem kurvenreichen Schotterweg ins Hinterland. Ein Gehöft in einer Sackgasse dient als improvisiertes Versteck. Die Verfolger kurven suchend herum oder rasen unfreiwillig die nächste Böschung hinunter. Aufgrund Ihrer Deckung haben die Helikopter Schwie-



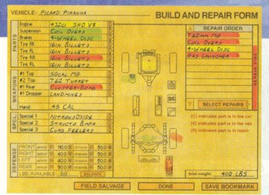


Dank Straßenkarte und Notizblock behalten Sie die Übersicht.

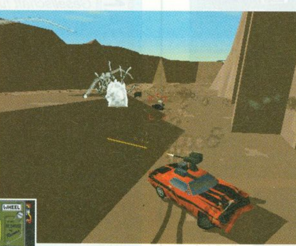
MARTIN DEPPE

Zeitreise in die 70er: Martin, gerade der Grundschule entkommen, radelt stolz auf seinem Bananensattel-Tretesel durchs rheinische Düsseldorf. Koteletten und überdimensionale Schlaghosen sind schwer in Mode, im Fernsehen jaulen die Gitarrenklänge der »Straßen von San Francisco«. Dieses Flair greift Interstate '76 nicht nur in den Zwischensequenzen gekonnt auf. Auch die Musik erweckt den Eindruck, als würden Steve Heller und Mike Stone tatsächlich gleich mit quietschenden Reifen um die nächste Straßenecke brausen.

Mir gefällt vor allem der Mehrspielermodus mit seiner großen Auswahl an Vehikeln. Vom Ur-Manta bis zum Schulbus gibt es alles für den Destruktivfan. Gerade der Bus hat aber seine Tücken. Als ich ihn in bester »Speed«-Manier über eine halbfertige Brücke prügeln wollte, siegte dann doch die Schwerkraft. Bislang empfand ich eine Fahrt mit Jörg durch den Münchener Berufsverkehr als höchsten Adrenalinkick, doch nun haben mich die Interstate-Gefechte eines besseren belehrt. Von der Highway-Action werde ich wohl erst ablassen, wenn die Bordkanone für meine Vespa endlich geliefert ist.



Vor jeder Mission wird der Wagen neu ausgerüstet. Farben zeigen den Beschädigungsgrad an.



▲ Hier sehen Sie deutlich den Unterschied zwischen grobtexturierter Landschaft und detaillierter Autografik samt eingedellter Karosserie.



Diesen Polizei-Panzern sollte man besser ausweichen.

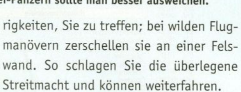


Ein platter Reifen wird auch als solcher dargestellt. (640 x 480)



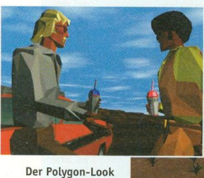
Die Alternativen zur Standardauflösung 640 mal 480, von oben nach unten: 320 mal 200 wirkt häßlich, 480 mal 360 ist annehmbar. 800 mal 600 und 1024 mal 768 unterscheiden sich kaum.





rigkeiten, Sie zu treffen; bei wilden Flugmanövern zerschellen sie an einer Felswand. So schlagen Sie die überlegene Streitmacht und können weiterfahren.

Die Verwandschaft zu MechWarrior 2 macht sich auch bei der umfangreichen Tastaturbelegung bemerkbar. Nur per Tastendruck werden Sie Ihren Wagen allerdings kaum auf der Straße halten können, ein analoger Joystick oder Flightstick ist Pflicht. Bei der Orientierung hilft oftmals der Blick nach links oder von hinten auf den PS-Brummer. Ein Miniradar zeigt in zwei Zoomstufen in der Nähe befindliche Wagen an (sofern deren Motor läuft), außerdem gibt es für jede Mission eine gezeichnete Straßenkarte. Fast wie im richtigen Leben versucht man dann, anhand von Straßenschildern, Ortschaften, Geländemerkmalen und Kompaß seinen Weg zu finden. Von einem Ende der Karte zum anderen fahren Sie schon mal einige Minuten, kurz vor Verlassen des Missionsgebiets weist Sie Ihr Alter Ego mit einem genervten »This ain't right!« auf den Fehler hin. Womit wir beim großen Schwachpunkt von Interstate '76 wären: Die Kriterien für den vorzeitigen Mißerfolg sind überaus strikt. Sie haben versehentlich die Karte verlassen – Missionsende. Sie kommen bei einem Wettrennen etwas zu spät ins Ziel – Game over. Der Einsatz ist eigentlich schon gewonnen, doch ein Fahrfehler führt zum finalen Crash – nochmal probieren. Das alles wäre nicht sonderlich tragisch, doch man darf nur nach Missionsende speichern. Gerade die mehrteiligen Aufträge führen so zu Frusterlebnissen. Die ersten beiden Einzeljobs schafft man beispielsweise problemlos, nur beim dritten scheitert man zehnmal – und muß ebenso oft von vorne anfangen. Ein Continue nach jeder Teilmission wäre Pflicht.



Der Polygon-Look der Zwischensequenzen paßt exakt zur restlichen Spielgrafik.

JÖRG LANGER

Verbleites Benzin, bleihaltige Luft und eine Familienpackung »Easy Rider«-Feeling – das gefällt mir besser als die ewige »Mad Max«-Aufbereitung. Beim Testen von Interstate '76 konnte mich nur meine schon im dunkelroten Bereich stehende Magen-Tankanzeige vom Bildschirm wegbekommen. Daß die Grafik gerade mal guter Durchschnitt ist, stört mich nicht die Bohne. Wichtiger sind Fahrgefühl, Abwechslung und intelligentes Missionsdesign.

Die eingeschränkte Speichermöglichkeit hat mich allerdings an den Rand der Verzweiflung gebracht: Fast geschafft und doch verloren, und das zehnmal hintereinander – da wünscht man sich in die Kanzel eines Schrottplatz-Krans. Zum Frustfaktor kommen kleinere Designmängel wie das Fehlen von Schwierigkeitsstufen. Und die Kampagne könnte ein kleines bißchen länger sein. Als Meilenfresser-Veteran auf diversen Weststaaten-Highways (Stichworte: Alamo-Kreuzer, drei Wochen, 10 000 Kilometer) ist Interstate '76 für mich persönlich trotzdem das Spiel des Monats: Kaufen, Gas geben, losballern!



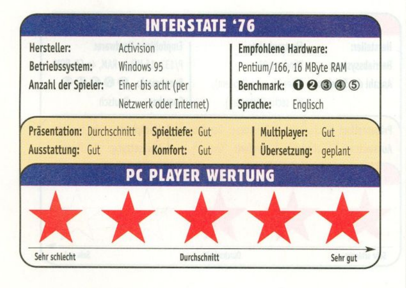
ERSTE HILFE

- Setzen Sie die Structure-Punkte überall auf 40 runter, es sei denn, die Mission findet in unwegsamem Gelände statt. Die Panzerung sollte vorne mindestens 120 und hinten 80 betragen, die Seiten können schwächer sein. Kommt es auf Geschwindigkeit an, so schöpfen Sie nicht alle Armor/Structure-Punkte aus.
- Wenn Sie nicht unter Zeitnot stehen und gerade maximal zwei Gegner haben, sollten Sie von Ihrer Handwaffe Gebrauch machen. Schauen Sie ständig nach rechts aus dem Fenster und fahren im Uhrzeigersinn unregelmäßige Kreise um die Gegner herum. Dabei aus nächster Nähe auf deren vordere Fenster feuern.
- Verfolger können Sie dadurch loswerden, daß Sie in einem günstigen Moment (etwa beim Überqueren eines Hügels) bei Höchstgeschwindigkeit den Motor abstellen und mit der verbleibenden Bewegungsenergie in Deckung rollen.

Je nachdem, wieviel Sie von Ihren Gegnern übriglassen, sammeln Sie mehr oder weniger Ausrüstung ein. Die ist in folgende Kategorien unterteilt: Motor, Stoßdämpfer, Reifen, Bremsen und Waffen. Letztere reichen vom schnöden MG über Raketen, Flammenwerfer und sogenannte »Droppers« (Ölpfützen, Minen, Betonklötze) bis zu den effektvollen Mörsern. Außerdem tunen Sie Ihre Kiste mit einigen Extras wie Radarstörer, Afterburner oder Schlammschützer. Beschädigte Bauteile repariert Ihr Mechanikerkumpel Skeeter bis zum übernächsten Einsatz.

Interstate '76 glänzt nicht zuletzt aufgrund seiner Fahrphysik. Sofern Sie nicht im Action-Modus spielen, verhalten sich die Wagen sehr realistisch. Die Blechkisten schlittern, rotieren, schrammen an Gebäuden vorbei oder prallen gegen Kakteen. Fernab der Pisten machen sich Gelände- und Gebirgsgang bezahlt. Ein zerschossener Reifen oder beschädigte Bremsen wirken sich merklich aus. Durch Vollbremsungen, Schlenker oder Kehrtwenden setzen Sie sich auch gegen besser bewaffnete Gegner durch. Im »Melee«-Modus kämpfen Sie gegen computergesteuerte oder menschliche Kontrahenten. Sieben Solomissionen, 15 Mehrspielerkarten und 23 verschiedene Fahrzeuge stehen zur Wahl. Mehrere Teilnehmer können Teams bilden, der Einstieg in ein Gefecht ist jederzeit möglich. Vereinzelt frischen Nachschubzelte Ihre Munitionsvorräte auf und reparieren Schäden.

Technik-Tip: Auf einem Pentium/166 läuft das Spiel bei 640 mal 480 Pixel, HUD-Cockpit und fast allen Details flüssig. Auf langsameren PCs verhilft man seinem 70er-Schlitten durch radikale Detailreduzierung (Rückspiegel, Wolken) zur flotten Fahrt. Die weniger schöne 480-mal-360-Auflösung garantiert auch auf mittleren Rechnern den Fahrkomfort. (la)



INTERSTATE '76

Hersteller:	Activision	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (per Netzwerk oder Internet)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Actionspiel für Fortgeschrittene

S.C.A.R.A.B

Man nehme eine 3D-Umgebung, lasse dort rivalisierende Roboter herumlaufen und würze das Ganze mit einer Spur Strategie – schon hat man ein recht kurzweiliges Action-Vergnügen.

Spielefirmen und ihre Anleitungen: Nach Durchsicht des erfreulicherweise komplett in deutsch gehaltenen Handbuches von »S.C.A.R.A.B« war der gestreßte Tester nicht viel schlauer als vorher. Dabei ist das Prinzip ganz einfach. Zwei Roboter laufen in einer dreidimensional dargestellten Arena herum und versuchen, die Herrschaft über den Level an sich zu reißen. Es gibt zwei Vorgehensweisen, um dieses Ziel zu erreichen. Zum einen können Sie versuchen, den gegnerischen Roboter schlichtweg abzuschießen. Alternativ müssen Sie bis zu 16 sogenannte Türme aufstellen, die nach und nach die Energieversorgung des Areals übernehmen. Den Level gewinnen Sie, wenn Ihre Türme mindestens fünf Minuten lang das Areal zu 50 Prozent mit der benötigten Energie beliefern.

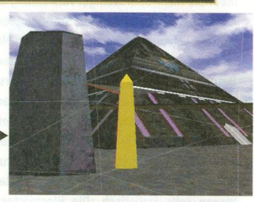
Natürlich schaut der gegnerische Roboter nicht tatenlos zu, sondern stellt seinerseits Energieversorger auf und zerstört Ihre. Umgekehrt sollten Sie natürlich möglichst seine Versorger sabotieren. Eine Übersichtskarte zeigt, wo eigene und feindliche Türme aufgestellt sind. Sollte Ihr Energiepegel wegen abgeschossener Bauten unter 50 Prozent sinken, müssen Sie für Nachschub sorgen. Der Countdown beginnt dann ab 50 Prozent Energie wieder ganz von vorne. Vor dem Spiel wählen Sie Ihren Roboter-Typ aus. »Anubis« ist mittelmäßig schnell und widerstandsfähig, außerdem kann er eine große Anzahl an Waffen verwenden. Der zweite Koloß heißt »Sekhmet« und ist weniger wendig, kann dafür aber wirksamer um sich schießen. Der kleinste Stampfer ist der »Horus«, der sehr flink, aber weniger kampfkräftig ist. Drei Roboter stehen Ihnen pro Mission zur Verfügung, zwischen denen Sie beliebig wechseln.

Während des Spiels können Sie verschiedene Extras aufsammeln oder direkt von einem über Ihnen schwebenden Versorgungsschiff anfordern. So gibt es Teleporter (versetzt Sie an einen zufällig gewählten Platz in der Arena), Scanner (zeigen die Positionen der gegnerischen Türme), Minen und Unsichtbarkeits-Zusätze. Mehr als 40 verschiedene Goodies stehen dem gehetzten Robotkämpfer zur Verfügung.

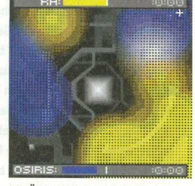
Insgesamt geht es durch sieben verschiedene Arenen, in denen jeweils 20 unterschiedliche Missionen gespielt werden müssen. Die Arenen unterscheiden sich durch die Geländeformen, während sich die Missionen durch verschiedenartige Startbewaffnungen, sowie die zur Verfügung stehende Zusätze und Tag/Nacht-Einsätzen voneinander abheben. **(hf)**



▲ **Auge in Auge mit dem gegnerischen Roboter: Entweder schießen Sie ihn ab (wenn er Ihnen nicht zuvorkommt), oder Sie sabotieren seine Energieversorgung.**



Unser Energieturm rotiert friedlich vor sich hin. Im Hintergrund sieht man die zentrale Pyramide des Geländes. ▶



Die Übersichtskarte zeigt an, wo unsere Energietürme das Gelände versorgen (gelb), und wo der Gegner sein Unwesen treibt (blau).

HENRIK FISCH

S.C.A.R.A.B ist ein typischer Fall von »einfach mal losspielen und alles ausprobieren«. Anfänglich hatte ich nämlich noch nicht mal ansatzweise kapiert, worum es eigentlich geht. Als es dann gefunkt hatte, war ich zunächst mit Feuereifer dabei. Es bringt einfach Spaß, in dem Gebiet herumzulaufen, Türme aufzustellen und die gegnerischen Aktionen zu sabotieren.

Kleiner Nebeneffekt: Die Musik im Spiel steuert einiges zu der Atmosphäre bei. Allerdings nur eine Zeitlang, denn nach der fünften Mission wird es eintönig, so daß es bei der Wertung nicht für vier Sterne gereicht hat. Wesentlich genialer ist der Zweispielermodus, für den Sie jedoch DirectX installieren müssen. Wer mit mehreren Leuten gegeneinander streitet, darf sich ruhig noch einen Stern dazudenken.

S.C.A.R.A.B

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HELICOPS

In Japan sind Spielkonsolen erheblich verbreiteter als PCs. Ein paar wackere Entwickler haben sich der Diktatur von Mario & Co. aber doch widersetzt.

Wer sich bis ins hohe Alter ein kindliches Gemüt bewahrt hat, gibt sich am Wochenende den Zeichentrick-Overkill. Egal, welchen Privatsender man auch einschaltet, stets kämpfen ein paar Superhelden gegen das unsagbar Böse. Der Löwenanteil der animierten Weltenretter stammt aus Japan, wo die sogenannten »Animes« längst zum Volksgut gehören. Deshalb ist es kein Wunder, daß sich die Programmierer aus Fernost für »HeliCOPS« ein ähnliches Szenario gewählt haben.

Die fünf Jungs und Mädels des HeliCOPS-Corps sind wahre Meister im Umgang mit Hubschraubern. Das kommt gerade sehr gelegen, denn das Verbrechersyndikat Nemesys hat es auf Neo Tokio abgesehen. In 23 Einsätzen weist die jugendliche Pilotentruppe das üble Gesindel um den mysteriösen Anführer Maxwell Giger in seine Schranken. So haben die Finsterwichte keine Chance, mit einer riesigen Armee den örtlichen Hafen zu überrennen oder gar die kaiserliche Autobahn mit Bomben zu verminen. Auch ein schwerbewaffneter Zug kann Ihnen den Zugang zur unterirdischen Feindesfestung nicht verwehren, und der Hilfsscherge General Oblix hat trotz fliegender Megakampfmaschine keine Chance gegen Sie. Allerdings nur, sofern Sie den einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden gewählt haben. Ansonsten werden Sie schon an den ersten Levels ganz schön zu knabbern haben. Auf jeden Fall müssen Sie sich zu Beginn für einen Recken entscheiden. Jeder einzelne kann besonders gut mit einem der fünf Hubschrauber umgehen.

Unterwegs finden sich Extrawaffen wie zielsuchende Raketen und Reparatursets. Haben Sie alle Einsätze erfolgreich absolviert, treten Sie dem Hauptschurken in seinem GigerMech gegenüber. Erheblich schwerer zu besiegen dürften aber die bis zu vier menschlichen Mitspieler sein, die Sie über Modem oder Netzwerk bekämpfen können. **(mic)**



▲ In 52 Sekunden geht die Bombe hoch, und noch immer sind nicht alle Gegner zerstört.



◀ Die beiden Laster wissen noch nichts von ihrem baldigen Ableben. Da nützt ihnen auch das japanische Smilie-Pendant nichts.



Wir arbeiten uns zügig voran. Wenn bloß der Eingang zur Bergfestung nicht so gut versteckt wäre.

MICHAEL SCHNELLE

Die japanische Herkunft von HeliCOPS erkennt man von der ersten Minute an. Das liegt aber nicht allein an den Menüs im Anime-Stil, sondern auch an der wenig spektakulären 3D-Grafik im Spiel. Land und Meer gehen schlagartig ineinander über, und die Wände von Gebäuden sind dünn wie Reispapier. Allerdings ist das Gelände (vor allem die Innenstädte) sehr komplex aufgebaut und die Anzeige trotzdem auch auf kleineren Pentiums pfeilschnell.

Spielerisch wird nur recht durchschnittliche Action geboten. Ein flinker Ballerfinger zählt hier immer noch mehr als eine durchdachte Vorgehensweise. Die Gegner agieren ziemlich hirnlos und lassen keine Strategie in ihrem Verhalten erkennen. Dafür steuert sich der Hubschrauber kinderleicht und äußerst präzise. Trotzdem hat mir HeliCOPS einigen Spaß bereitet. Das liegt zu einem nicht geringen Teil am fernöstlichen Endzeitflair. Wer japanische Manga-Comics wie »Akira« oder »Appleseed« mag, wird auch an HeliCOPS Gefallen finden. Geht Ihnen dieses Faible ab, sind Sie bei Blue Bytes »Extreme Assault« erheblich besser aufgehoben.

HELICOPS

Hersteller:	7th Level	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/100, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG





Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Wial

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00]-17[00] Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF	**KD**	**49,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	DA	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA	DA	49,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	**KD**	**79,90**
ADVENTURES OF LOMAX*	**DA**	**59,90**
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AFTERLIFE (updatefähig)	**DA**	**39,90**
AGE OF SAIL	KD	79,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2	**KD**	**79,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**49,90**
ALIEN TRILOGY	KD	39,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
AMERIKA 1861-65	**KD**	**29,90**
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	**KD**	**59,90**
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	69,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: SHILOH	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	**E**	**39,90**
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: LITTLE THINGIES	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BEDLAM	DA	75,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	**KD**	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BLUE BYTE COLLECTION: HISTORY LINE, BATTLE TEAM 2, DIE SIEDLER CLASSIC	**KD**	**39,90**
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIV NET	E	29,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE: CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	**DA**	**24,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE: C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONSPIRACY	DA	24,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**49,90**
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CROW: CITY OF ANGELS	**DA**	**65,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
CRUSADE (Greenwood)	KD	19,90
CRUSADER - NO REGRET	**KD**	**39,90**
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS	KD	79,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DARKLIGHT CONFLICT	**KD**	**79,90**
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	**DA**	**69,90**
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	**KD**	**19,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINIUM*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3	**KD**	**75,90**
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EGYPTIA	DA	49,90
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLEN HAVEN	KD	69,90
FALLOUT / DOS, WIN95*	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	**KD**	**69,90**
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY VENEDIG	**DA**	**49,90**
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**449,90**
FORMULA CART*	**DA**	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES: INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	KD	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**KD**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	KD	35,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN*	DA	59,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION*	**KD**	**79,90**
GUBBLE	KD	49,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen*	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER	**KD**	**89,90**
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	**KD**	**75,90**
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	79,90
INTERSTATE 76	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	**KD**	**69,90**
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JACK ORLANDO	**KD**	**39,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	**KD**	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	**KD**	**69,90**
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
L.A. BLASTER	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST DYNASTY	KD	19,90
LAST RITES*	**KD**	**59,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	**KD**	**79,90**
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**69,90**
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	**KD**	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MIND GRIND	**KD**	**35,90**
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	**DA**	**75,90**
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NAVIGO ADVENTURE BOX: KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	**KD**	**39,90**
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NECRODOME	**KD**	**29,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	KD	9,90
NHL 97	KD	79,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	**E**	**19,90**
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANDEMONIUM*	**DA**	**69,90**
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	**KD**	**39,90**
PGA EURO GOLF CLASSIC	**DA**	**29,90**
PHANTASMAGORIA 1	**KD**	**49,90**
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	**DA**	**59,90**
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	**KD**	**69,90**
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING incl. Lösung	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	**KD**	**65,90**
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
PYST	**KD**	**19,90**
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	59,90
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
RE-LOADED	**KD**	**59,90**
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE*	**DA**	**69,90**
RETURN FIRE	**DA**	**29,90**
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBOTRON X*	DA	69,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

EXTREME ASSAULT

Mit dem Panzer geht es aufwärts.

Blühende Landschaften wurden uns einst versprochen – bei Blue Byte dürfen Sie diese verteidigen. Mit Hubschrauber und Panzer bekämpfen Sie außerirdische Invasoren.



Das Ende des zweiten Levels wird von diesem Schlachtschiff bewacht.

Sie werden sicher schon bemerkt haben: Diese Ausgabe von PC Player steht ganz im Zeichen der Hubschrauber. Die Redaktion wurde von etlichen Herstellern förmlich mit Helikopter-Programmen überschwemmt. Nach »Longbow Gold«, »HeliCOPS« und »Comanche 3« erreichte uns mit »Extreme Assault« auch Blue Bytes' Beitrag aus der aktuellen Rubrik »Schöner fliegen«.

»Extreme Assault« versetzt Sie allerdings nicht nur ins Cockpit eines futuristischen High-Tech-Copters, sondern auch an die Hebel eines ebenso fortschrittlichen Panzers. Auf der Erde gelandete Aliens versuchen gerade, die hiesige Atmosphäre den eigenen Gegebenheiten anzupassen. Doch davon ahnen Sie noch nichts, als Sie von Ihrem Oberkommando ausgeschickt werden, das mysteriöse Verschwinden einiger Hinterwäldler aufzuklären. Der Flug entlang eines idyllischen Flüsschens verkommt urplötzlich zum Kampf ums eigene Überleben. In zwölf Einzelmissionen arbeiten Sie sich den Flußlauf entlang und kommen den extraterrestrischen »Terraforming«-Plänen auf die Schliche. Dazu befreien Sie die Talbewohner aus einem mit einer Energiebarriere gesicherten Gefängnis, fangen gegnerische Konvois ab und vernichten feindliche Flakstellungen, während Sie Ausschau nach einem verschollenen Kameraden halten.

Der zweite Level führt Ihren Heli in ein finsteres Tunnelsystem. Dieses haben die Außerirdischen in eine riesige Gefängnisfestung verwandelt. In weiteren elf Abschnitten befreien Sie die restlichen Geiseln, legen Reaktoren lahm und stellen sich dem Levelendkampf mit einem schwerbewaffneten Schlachtschiff. Dieses harte Gefecht müssen Sie aber nicht alleine bestreiten, ein paar geflügelte Gefolgsleute eilen Ihnen im rechten Moment zu Hilfe. Danach geht es in den Dschungel. Ein Flugzeug ist mitsamt seiner Besatzung verschollen. Ihre Ermittlungen führen Sie schnell in eine geheime Waffenfabrik, mitten in verzweigten Bergstollen. In Level 4 werden die verschachtelten Gänge der Mine so eng, daß Sie vom Hubschrauber in den Panzer wechseln müssen. Dabei erweist sich die sehr kleine, zoombare Radarkarte nur als bedingt hilfreich, um nicht vom rechten Weg abzukommen. Durch Montagehallen und lavagründige Schluchten ballern Sie sich voran, bis Sie in Level 5 Südamerika, wieder aus dem Hub-

ERSTORÉN SIE DIE STEUERZENTRALE DER ANLAGE!

Das Böse hat doch ein Gesicht.

ERSTE HILFE

Schon ab der zweiten Spielstufe wird Extreme Assault ganz schön schwer. Um später überhaupt noch eine Chance zu haben, sollten Sie den Hubschrauber immer in Bewegung halten. Die Gegner zielen per Vorhalt auf Ihre wahrscheinlichste Flugbahn. Sorgen Sie für ein wenig Überraschung, indem Sie häufig die Flughöhe und den Kurs ändern.

Selbst, wenn Sie den aktuellen Level gelöst haben, sollten Sie nicht gleich weitermachen, wenn Ihr Schutzschild gefährlich niedrig ist. Suchen Sie nach herumliegenden Energiekapseln. Ansonsten passiert es schnell, daß Sie die nächste Spielstufe nicht überleben.

Bei aller Hektik sollten Sie sich die Zeit nehmen, ein wenig herumzustöbern. Feuern Sie ruhig mal auf ganz normal aussehende Objekte. Oft verbergen sich dahinter Extrawaffen und Munition.

Der Panzer muß sich immer wieder durch engstes Terrain wagen. Dabei steuert er sich am besten aus der Außenperspektive. Dadurch haben Sie auch schmale Passagen gut im Blick.





In animierten Briefings werden Ihnen die nächsten Missionsziele gezeigt.



Transparenz- und Leuchteffekte dominieren den Bildschirm Extreme Assault.




Kein Endgegner sondern »nur« ein Mittelscherge.



Tiefe Höhlensysteme harren der Erforschung.

schrauber heraus, von Aliens erlösen. Den letzten Level durchstreifen Sie zuerst mit dem Tank und dann mit dem Copter, bis Sie im Endkampf dem finalen Obermotz gegenübertreten.

Vor jedem Unterabschnitt werden Sie in einem animierten, gesprochenen Briefing mit den jeweiligen Einsatzzielen vertraut gemacht. Zu Beginn sind Sie nur mit einer selbstzielenden Maschinenkanone und der schlagkräftigeren, aber nur manuell zu steuernden Laserwumme ausgestattet. Beide lassen sich durch aufgesammelte Munition zeitweilig aufrüsten. Daneben können Sie zielsuchende Raketen und einen aufladbaren Megastrahl finden. Je länger Sie bei letzterem die Feuertaste gedrückt halten, desto mehr vernichtende Energie schießt er auf die Feinde ab. Besonders effektiv ist die Smart-bomb, die sämtliche umstehenden Gegner auf einen Schlag erledigt. Ganz besondere Aufmerksamkeit haben die Entwickler der vollautomatischen HUD-Anzeige gewidmet. Neben dem Fadenkreuz wird auch die aktuelle Stärke der gegnerischen Panzerung angegeben. Außerdem weist ein kleiner roter Kreis darauf hin, ob sich das Ziel in Reichweite der gewählten Waffe befindet. Präsentiert wird das alles in sehr ansehnlicher Super-VGA-Grafik und High-Color. Transparente Explosionen und schön gezeichnete Objekte lenken von der manchmal etwas kantigen Landschaftsoptik ab. Bis zu vier eingefleischte Netzwerker können sich gegenseitig bekämpfen. Allerdings benötigt jeder Spieler eine eigene CD.

Technik-Tip: Um Extreme Assault in seiner vollen Farbpracht flüssig genießen zu können, benötigen Sie einen Pentium/166. Mit 32 MByte RAM kommt noch etwas mehr Tempo ins Spiel, da mehr Texturen vorab geladen werden können. Besitzer eines MMX-Rechners dürfen etwas aufwendigere Explosionen bewundern. Bis herunter zu einem Pentium/100 bringt der aktuelle UniVBE-Treiber aus dem »Display Doctor«-Paket von SciTech einiges mehr an Tempo. Pentium/90-Benutzer sollten tunlichst auf 256 Farben zurückschalten. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE

Ich bin tief beeindruckt. Was Blue Byte mit Extreme Assault auf den Bildschirm zaubert, sucht seinesgleichen. Klar, das Terrain sieht bei Comanche 3 erheblich schöner aus, dafür glänzt der Mühlheimer Drehflügler mit Transparenzeffekten und High-Color-Grafik. Außerdem braucht man nicht unbedingt einen Pentium/200-MMX um einigermaßen flüssig auf Alienjagd gehen zu können.

Spielerisch bin ich nicht ganz so begeistert. So sind die Levels allesamt sehr geradlinig aufgebaut. Probleme lassen sich meist nur auf eine Art und Weise lösen. Die beiden Panzerabschnitte haben mir gar nicht gefallen. Bei allem Feindbeschuß muß man hier zu sehr darauf achten, nicht irgendwo herunterzufallen. Ärgerlich auch, daß man auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nur die ersten beiden Welten sehen kann - alle sechs Level gibt es erst ab Stufe drei. Einsteiger und Fortgeschrittene werden sich so sehr schwer tun, das Ende von Extreme Assault mitzuerleben. Spaß macht Extreme Assault dennoch, vor allem wegen der abwechslungsreichen Missionen und der Präsentationspower. Derart motivierte Profipiloten fliegen hier auf keinen Fall falsch, alle anderen machen sich am besten auf die Suche nach dem versprochenen Cheat-Modus.



EXTREME ASSAULT

Hersteller:	Blue Byte	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (per Netzwerk oder Internet)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DARKLIGHT CONFLICT

So schnell kann es gehen: Gerade noch holten Sie als Kampfpilot in feinster Tom-Cruise-Manier rotbesternte Flieger vom Himmel, als Sie sich plötzlich auf einem Raumschiff wiederfinden. Was die Aliens dort mit Ihnen anstellen, läßt die Top-Gun-Ausbildung wie eine Führerscheinprüfung aussehen.

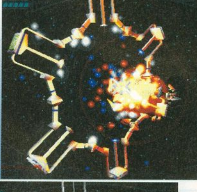


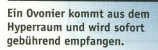
Jetzt bloß nicht anecken! Nach einer erfolgreichen Mission muß auch noch die Landung gelingen. (640 x 320)

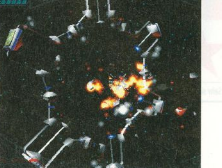
Sie sind gut. Sie sind flott. Sie sind Kampfflieger. Bei Ihrem letzten Einsatz haben Sie sich selbst übertroffen und prompt die Aufmerksamkeit Außerirdischer auf sich gezogen. Kurzerhand entführen die grünen Männchen Sie und Ihren Düsenflieger. Die echsenartigen Reptonier brauchen nämlich dringend Piloten, die ihnen im Kampf gegen die fiesen Ovonier beistehen.

So beginnt »Darklight Conflict«, ein rasantes 3D-Actionspiel von Electronic Arts. Ohne großes Federlesen liefern Sie sich schon bald heiße Gefechte, die mit wahren Explosionsorgien das Spielerherz erfreuen. Zunächst bekommen Sie aber einen Crashkurs in Sachen Vakuumflug verpaßt. Die ersten Missionen lehren Sie Navigation im All sowie Hyperraumsprünge und das Landen auf Großraumschiffen. Sind Sie darin firm genug, ist Waffentraining angesagt. Mit vier verschiedenen Strahlengeschützen beharken Sie zunächst unbewaffnete Übungsdrohnen, die von den Reptoniern schon bald durch wehrhaftere Versionen ersetzt werden. Sobald Ihnen der Umgang mit Impuls- oder Plasmageschützen in Fleisch und Blut übergegangen ist, warten die höheren Weihen der Waffentechnik: Raketen und Bomben werden unter Ihr Schiff montiert. Es gibt vier unterschiedliche Ausführungen bei den Raketen, während Bomben in zweierlei Versionen daherkommen. Gimmicks wie der »Würfel des jüngsten Gerichts«, eine Tarnvorrichtung und der Traktorstrahl runden Ihre Ausrüstung ab. Haben Sie alle Schiffsinstallationen zur Genüge ausprobiert, geht es sofort in medias res: Die ersten Gefechte mit den Ovoniern stehen auf dem Tagesbefehl. So sind anfangs Ihr Trägerschiff »Kriegstrommel« sowie Forschungsstationen oder Bergbauroboter zu schützen. In einer Mission senden die Gegner Ihrem Mutterschiff sogar ferngesteuerte Kometen entgegen. Es liegt dann an Ihnen, die hinter den Himmelskörpern montierten Antriebsaggregate auszuschalten. Erst später bekommen die Reptonier – dank Ihrer Erfolge – das Heft in die Hand und schlagen energisch zurück.

Abgesehen von den abwechslungsreichen Missionen machen vor allem die Lichteffekte den Reiz von »Darklight Conflict« aus. Selbst die kleinen Drohnen beenden ihr Dasein in spektakulären Explosionen, Beinahetreffer spiegeln sich auf Schiffsoberflächen wider, Raketen erhellen die Schwärze des Alls. Erhält ein Groß-







Ein Ovonier kommt aus dem Hyperraum und wird sofort gebührend empfangen.

MARTIN DEPPE

Gerade noch habe ich mir im Kino die neue »Krieg der Sterne«-Fassung angesehen. Kaum bin ich naßgeschwitzt aus dem Sessel gekrabbelt, darf ich mich an weiteren farbenprächtigen Explosionen und Laserduellen erfreuen. Zwar bietet ein Computermonitor nun mal nicht das Erlebnis einer großen Leinwand, dennoch verwöhnt »Darklight Conflict« meine Augen. Die Rasanz der Raumschlachten und die gelungenen Lichteffekte springen schnell auf den Nachwuchs-Skywalker über. Die zahlreichen Missionen sind teilweise recht knackig, aber auch ungeübte Raumerpiloten erzielen dank der leicht zugänglichen Steuerung schnell die ersten Erfolge.

Schade nur, daß um die Raumkämpfe herum so wenig geschieht. Warum darf ich meinen Flieger nicht selber wählen oder ausstaffieren? Warum muß ich die Missionen eine nach der anderen durchnudeln, ohne daß vorherige Erfolge oder Fehlschläge Auswirkungen haben? So kann sich Darklight Conflict kaum mit Konkurrenten wie der »Wing Commander«-Serie oder deren Ableger »The Darkening« messen. Wer auf pure Weltraum-Action steht oder einfach zwischendurch mal böse Aliens zerblasen will, dem sei Darklight ans Herz gelegt. Ärgerlich finde ich, daß die versprochenen Mehrspielermissionen schlichtweg fehlen. Die Nachlieferung via Patch ist meiner Meinung nach eine Unsitte.



Nur mit knapper Not weicht unser Schiff einer Explosion aus.

Im Hyperraum läßt sich Energie tanken – oder verlieren.

raumer den entscheidenden Treffer, verglüht er nicht in einem einfachen Feuerball, sondern mehrere Explosionen zerreißen nach und nach die einzelnen Teile.

Während man vergleichbare Weltraumopern selten ohne ausführliches Handbuchstudium überlebt, sind Steuerung und Waffeneinsatz bei Darklight Conflict schnell erlernt. Gerät etwa ein gegnerisches Ziel in Raketenreichweite, meldet ein Fadenkreuz die Möglichkeit zum Schuß. Ihre Schilde fahren Sie einfach durch längeren Druck auf die Feuertaste hoch. Drei Pfeile am Rande des Cockpitfensters markieren Ihr Missionsziel, den nächsten Gegner und den nächsten Flügelmann. Die Entfernung zu anderen Objekten läßt sich direkt auf dem HUD ablesen. Kommen Sie näher heran, gibt ein Richtungsstrahl den Kurs des Ziels an – eine große Hilfe beim Geschützeinsatz. Zusätzlich bietet ein Radarschirm im Elite-Stil weitere Orientierung, außerdem weist die Stimme Ihres Kommandanten auf das jeweilige Missionsziel oder eine Situationsänderung hin. Den Hyperraum erreicht Ihr Schiff, indem Sie sogenannte Portale durchfliegen. Bei manchen Sprüngen kommen Ihnen Materie- und Antimaterieblitze entgegen. Wenn sie Ihr Schiff berühren, wird seine Bordenergie aufge- oder entladen. Die Energiereserven sollten Sie immer im Auge behalten – ansonsten strandet Ihr Raumer allzu schnell antriebslos im All. Vor allem der Turbo zehrt an den Bordreserven, aber auch der Einsatz der Schilde und Waffen sowie der Tarnvorrichtung. Die Standardwaffe und der normale Antrieb verbraten hingegen keine Energie.



Mit Hilfe des Traktorstrahls liefern wir Erz an unser Mutterschiff.

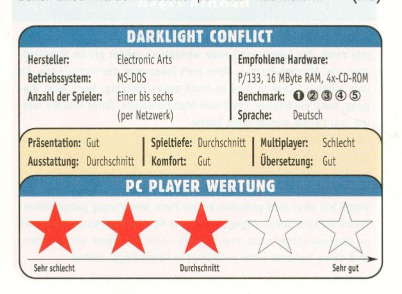


In der VGA-Darstellung – hier der Arcade-Modus – verlieren die Raumschlachten einiges an Wirkung. (320 x 160)

ERSTE HILFE

- Regeln Sie die Geschwindigkeit Ihres Schiffes möglichst nur über die Ziffertasten. Der Turbo frißt zu sehr an der wertvollen Bordenergie.
- Vor dem Sprung durch Hyperraum-Portale auf die Position Ihrer Flügelmänner achten: Allzugern wollen die Kameraden gleichzeitig durch das Tor.
- Die Ovonier scheinen japanische Vorfahren zu haben. Oft halten sie nämlich direkt auf Ihr Schiff zu. Da hilft nur eins: Schilde hoch und ausweichen.
- Wenn Sie mit Gegnern rechnen, die aus einem Hyperraum-Portal springen: Decken Sie das Tor möglichst mit dem Splitter-Geschütz ab. Auf diese Weise verlassen nur noch ovonische Trümmer das Portal.

Zu Beginn jeder Mission stellt man Ihnen ein Schiff zur Verfügung – selber auswählen dürfen Sie es nicht. Die Palette umfaßt dabei fünf Flieger, angefangen mit einem leichten Jäger bis hin zum schweren Kampfbomber, der zwar langsam, dafür aber stark gepanzert und mit Geschütztürmen ausstaffiert ist. Fest vorgegeben ist auch die Bewaffnung Ihres fliegenden Untersatzes. Während die Feuerkraft nur von den Energiereserven eingeschränkt ist, sind Raketen und Bomben nur begrenzt verfügbar. Wer nicht die aus 50 linearen Missionen bestehende Kampagne spielen will, kann auf den Arcade-Modus zugreifen. Hier bekommt man es mit immer größer werdenden Gegnermassen zu tun. Entgegen den Informationen auf der Packung enthält das Spiel nur eine – dürftig ausgefallene – Multiplayer-Mission. Die angegebenen zwölf will der Hersteller per Patch nachliefern. **(md)**



DARKLIGHT CONFLICT

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis sechs (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Actionspiel für Fortgeschrittene

DISSOLUTION OF ETERNITY

Der zweite offizielle Mission-Pack zu »Quake« verkürzt die Wartezeit auf neue 3D-Shooter wie »Unreal«.

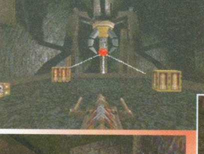
Quake-Kenner wissen, was mit einer Missions-CD auf sie zukommt. Deshalb machen wir es kurz: Das »Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity« verlangt, genau wie der erste (Test in PC Player 5/97), die mittlerweile indizierte Vollversion von Quake. Nach dem Start finden Sie sich wie beim Standardspiel in einer Halle mit mehreren Portalen wieder, die den Schwierigkeitsgrad festlegen. Die darauffolgende Halle bestimmt die Episode, wobei jede aus sieben hintereinander zu spielenden Levels besteht. Erst, wenn Sie beide Episoden durchgespielt haben, gelangen Sie in den 15. Level, wo Sie dem finalen Endgegner (hoffentlich) den Garaus machen.

Wie beim ersten Mission-Pack gibt es auch in dieser Version einige neue Waffen und Gegner. Für die beiden Nagelgewehre liegen gelegentlich Lavanägel herum. Das sind glühende Geschosse, die wesentlich mehr Schaden anrichten. Auch Handmörser und Raketenwerfer haben neues Futter bekommen: die Multi-Granaten. Mit dem Granatwerfer verschossen, teilen sich diese nach einem Moment in vier kleinere Sprengkörper auf, die wild hin und her springen. Leider haben auch einige Ogres diese Muntermacher zur Verfügung. Aber es gibt ja noch den Raketenwerfer, der die Multi-Kracher fächerartig verschießt. Die Blitzwaffe kann ebenfalls mit einer neuen Munition bestückt werden, und zwar den Plasmazellen, die eine geballte Energiekugel erzeugen. Trifft diese ein Hindernis, schleudert sie einen Blitz auf einen nahen Gegner.

Die neue Ungeheuer-Brut ist weniger spektakulär als im ersten Mission-Pack: »Phantom-Schwerter« greifen selbständig an, »Zitteraale« lauern im Wasser und attackieren Sie mit Elektroschocks, und zunächst reglos dastehende Steinstatuen erwachen und laufen quicklebendig durch die Gegend. Unangenehmer sind der »Wrath«, der mit einer roten Stachelkugel wirft, und der »Overlord«, sein großer Bruder. **(hf)**

Mit dem finalen Endgegner ist nicht zu spaßen: Aus der Höhle kommen Sie nur raus, wenn Sie den Drachen besiegt haben.

Ein »Wrath« lugt um die Ecke und sagt auf seine Art »Hallo, Ihr Lieben«.





Bilder sagen mehr als tausend Worte: Einige Eindrücke aus dem zweiten Mission-Pack für Quake.

HENRIK FISCH

Ganz so ausgefeilt wie der erste Mission-Pack ist Dissolution of Eternity nicht. Die Levels sind zwar wesentlich größer als im Standardspiel und Mission-Pack 1, dafür fehlt ihnen aber der rechte Pepp. Ab dem siebten Dungeon wird es dann etwas eintönig: Noch eine Biegung, noch ein Gegner, noch eine Munitionskiste. Dafür sind die letzten drei Levels wieder erste Sahne.

Darüber hinaus bringt die »Deathmatch-Arena« nur Spaß, wenn dort mindestens acht Mann herumlaufen. Die ist nämlich so groß und verwinkelt, daß man sonst einfach keine Opfer findet. Als Quake-Fan können Sie sich die zweite Erweiterung trotzdem unbesehen zulegen, wobei ich aber dem genialen ersten Pack den Vorzug geben würde. Wenn Sie sich Quake dagegen eher aus Neugierde gekauft haben und im Original schon nach dem zehnten Level die Faxen dicke hatten, muß diese Variante nicht unbedingt in Ihrem Regal stehen.

DISSOLUTION OF ETERNITY

Hersteller:	Activision	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/133, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

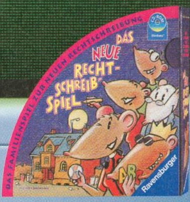
PC PLAYER WERTUNG

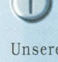


Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Viele Computerspiele blasen das Hirn aus dem Schädel. Wir blasen es wieder rein.







Unsere CD-ROM-Spiele bereiten nicht auf den Krieg vor. Sondern aufs Leben. Mit „Die Zahlenstadt" zum Beispiel entdeckt man die Mathematik und lernt Gewichte und Größen kennen. Und „Das neue Rechtschreibspiel" bringt einem auf witzige Weise die neue Rechtschreibung bei. Getötet wird dabei nur eins: die Langeweile. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

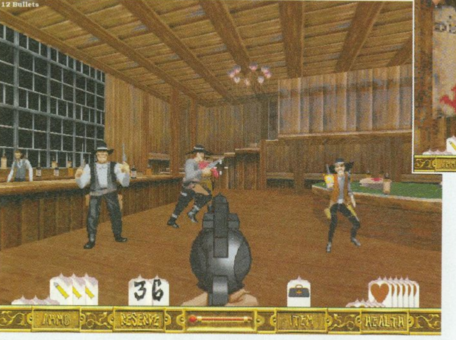
Ravensburger®

Ravensburger CD-ROMs erhalten Sie im Elektronikhandel, in Kaufhäusern und im Buch- und Spielwarenhandel. Oder bei Erich Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

OUTLAWS

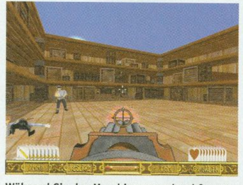
Wenn die Sonne senkrecht vom Himmel brennt, glühender Sand heranweht und zwei nach Leder miefende Gringos einander O-beinig gegenüberstehen, dann ist es High Noon. Zu schade, daß die Uhr für »Outlaws« eher fünf nach Zwölf schlägt.



Shoot-out in der Bar – vier Revolvermänner und ein Zivilist befindet sich in unserem Schußfeld. (800 x 600)

Der rechtschaffene Western-Marshal James Anderson tritt zurück, nachdem er einige Schurken vor deren Schuldbeweis erschossen hat. Doch anstatt ihn seinen Lebensabend mit Frau und Kind auf einer kleinen Farm genießen zu lassen, entführen schurkische Spekulanten seine Tochter – sein Land liegt einer neuen Eisenbahnlinie im Weg. Ohne Zögern legt der brave Marshall sofort seinen Revolvergürtel an, befestigt das Gewehr am Sattel und reitet den Strolchen hinterher.

LucasArts' 3D-Actionspiel »Outlaws« besteht aus drei Teilen. Im ersten spielen Sie die Rettungsaktion als Anderson nach; am Ende jeder Mission führt eine mäßig gezeichnete Animationssequenz die Geschichte fort. Die sogenannten Historical Missions liegen zeitlich vor der Hauptstory. Als Sheriff-Azubi soll James mehrere Verbrecher fangen – in welcher Reihenfolge, entscheiden Sie. In diesen Szenarien sammeln Sie für alles mögliche Punkte, darunter 500 für das Erschießen des Gesuchten und 1000, wenn Sie ihn nur niederschlagen. In drei Stufen arbeiten Sie sich so zum Marshal hoch, nach jeder Beförderung wird ein Bonuslevel zugänglich. Den letzten Teil stellt ein umfangreicher Multiplayer-Modus dar. Neben dem obligatorischen Deathmatch dürfen Sie mit zwei Teams der feindlichen Flagge nachjagen oder ein Huhn fangen und möglichst lange bei sich tragen. Außerdem entscheidet sich jeder Teilnehmer für einen bestimmten Charakter. Vom Marshal bis zur Killer-Oma Bloody Mary stehen sechs unterschiedlich bewaffnete Helden zur Auswahl.


Während Sie das Maschinengewehr abfeuern, können Sie sich nicht bewegen. (800 x 600)

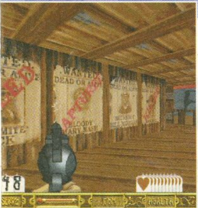
Hinter den flüchtenden Zivilisten kommt ein Bösewicht von rechts in den Gang. (640 x 480)

Das Waffenarsenal besteht aus einem Revolver, zwei Gewehren und mehreren Schrotflinten. Außerdem setzen Sie Dynamit, Messer oder schlimmstenfalls Ihre Fäuste ein. Als wohl erstes 3D-Actionspiel verlangt Outlaws von Ihnen, von Hand nachzuladen: Sind beispielsweise fünf der sechs Patronen Ihres Revolvers verschossen, sollten Sie tunlichst fünfmal die »R«-Taste drücken: Ansonsten macht es beim übernächsten Durchziehen des Abzugs nur noch »Klick«. Drei Schwierigkeitsmodi stehen zur Verfügung, im härtesten genügt ein einziger Treffer aus nächster Nähe, um Sie zu töten. Dieser Umstand fordert Ihnen etwas Taktik beim

JÖRG LANGER

Marshal Anderson reitet melancholisch in die Abendämmerung hinein: Die Dark-Forces-Engine ist veraltet, die Grafik zu langsam, die Gegner zu pixelig, die Waffen zu ähnlich. Nach oben und unten kann man nur begrenzt schauen, die Steuerung ist ziemlich ungenau. Spielspaß-Neuland tut sich auch nicht auf, denn statt Westernromantik wird Herumballern pur geboten. Klar, im »Ugly«-Modus habe ich trotz Speichern keine Chance, wenn ich nicht bedacht vorgehe und zielgenau schieße. Aber dabei beseitige ich solche Heerscharen von Pistoleros, daß eigentlich die Entstehung der Weststaaten gefährdet sein müßte. Schlau stellen sich die Schurken nicht an – per Distanzschuß kann ich sie einzeln ausschalten, der Rest bewegt sich nicht.

Die Levels sind ebenso abwechslungsreich (Fort, fahrender Zug, Gebirge, Nachtszenario) wie groß. Doch wenn ich ein dringend benötigtes Brecheisen in einem riesigen, bereits mehrfach durchlaufenen Areal suchen muß, zuckt meine Revolverhand unversehens zum Resetknopf. Die Historical Missions und die Mehrspieleroptionen sind nett; allerdings begegnen sich zwei Duellanten auf den großen Karten zu selten. Richtig atmosphärisch ist nur die Musik; sie könnte fast von Ennio Morricone stammen und hat ihren Platz in meiner CD-Sammlung sicher. Sie stehen auf den Wilden Westen und Ihr Arbeitspferd heißt Pentium/166? Dann entsichern Sie den Geldbeutel. Andernfalls empfehle ich Ihnen dringend, auf Jedi Knight zu warten.



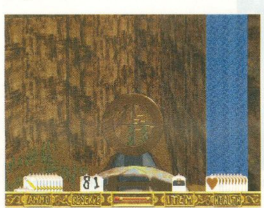
◀ Nach drei erledigten Bösewichten wurden wir zum Deputy befördert. (800 x 600)



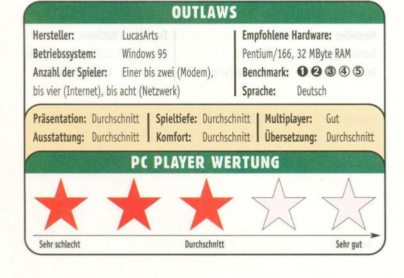
Die Zwischensequenzen wirken nur in Einzelfällen einigermaßen ansehnlich.

Anschleichen und gezielten Ausschalten ab. Dabei töten Sie soviele Gegner, daß Ihr Gewehr vor lauter Kerben auseinanderbrechen und jeder Italo-Westernheld vor Scham ins Kloster gehen müßte. Doch keine Angst, laut Anleitung sind das alles ja nur Bösewichte – die in der deutschen Version auch noch zu Aliens umdeklariert werden sollen ...

Technik-Tip: Outlaw verwendet die überarbeitete Engine des indizierten Vorgängers »Dark Forces« und bietet diverse Bildschirmauflösungen: unter DirectX von 320 mal 200 bis 800 mal 600 Pixel, im (langsameren) Fenstermodus zusätzliche Zwischenstufen. Aufgrund der Sichtweite ist eine Auflösung von weniger als 640 mal 480 nicht zu empfehlen. Die höhere Bildauflösung erfordert einen Pentium/133. Links sehen Sie zur Abschreckung die Minimalauflösung. **(la)**



Bei 320 mal 200 Pixel erkennt man trotz Zielfernrohr kaum die Dynamitstangen im Wäldchen. Wie soll man da entfernte Gegner anvisieren?



Die genretypische Automap hilft beim Finden des nächsten Saloons. (800 x 600)

OUTLAWS

Hersteller:	LucasArts	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

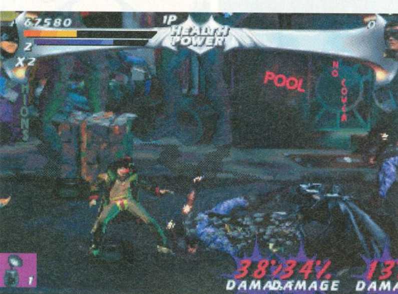
Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

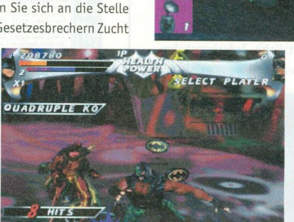
BATMAN FOREVER

Die Mischung aus Held und Normalbürger sorgt im Fall von Batman für starke Sympathieschübe – wer kann sich schon mit einem absolut perfekten Helden identifizieren?

Der dunkle Ritter zählt eindeutig zu den beliebtesten Superhelden dieser Erde: Die Anzahl der Video- und Computerspiele, in denen Batman die Hauptrolle spielte, ist Legion. Der bislang letzten Hollywood-Produktion entsprang bereits im vorigen Jahr ein Prügelspiel (siehe Test in PC Player 5/96), in dem Sie die Rolle von Batman oder Robin übernahmen und mit dem Unrecht in Gotham City aufräumten. Auch im Nachfolger »Batman Forever: The Arcade Game« versetzen Sie sich an die Stelle eines der Protagonisten und prügeln den Gesetzesbrechern Zucht und Ordnung ein. Nach dem altbekannten Strickmuster »Schurke will Macht und bedient sich unzähliger Handlanger« haben Sie es dabei mit ganzen Heerscharen bösartiger Schläger und Killer zu tun. Erst in der achten Spielstufe treten Sie der Wurzel des Übels entgegen – oder besser den Wurzeln, da »Riddler« und »Two-Face« als Obermotze fungieren. Sie verhindern die Inthronisierung der Beiden mit Hilfe von Tastatur, Joystick oder Joypad, wobei Sie die Belegungen für Sprünge, Hiebe und Tritte sowie den Einsatz von Extrawaffen umbelegen dürfen. Letztere bleiben nach der Ausschaltung einiger Gegner liegen; neben Verbandskästen und dem obligatorischen »Batarang« sind noch Lähmgranaten sowie eine Smart Bomb vorhanden. Meist jedoch schlagen und treten Sie sich durch die Gegend, wobei Sie einige undokumentierte, dafür sehr effektive Schlagkombinationen einsetzen können. Um diese herauszufinden, müssen Sie aber viel Zeit in das Spiel investieren – die Sie ihm wohl kaum geben werden: Die meiste Zeit ist im unübersichtlichen Kampfgetümmel nur chaotische Klopperei angesagt, die Animationen der Spielfiguren sind spärlich und eine Speicher- oder Paßwortfunktion ist nicht vorhanden. Bereits der einfachste der drei Schwierigkeitsgrade fordert Ihnen einiges ab, wenngleich das Superheldenleben mit drei bis sieben Continues erleichtert wird. Im Zweispielermodus kämpfen Sie mit einem Kameraden auf dem gleichen Bildschirm. (af)



Dieser Tritt hat gleich drei Gegner erwischt – ökonomische Kampfführung.



Mehrere Treffer und ein Multi-KO helfen dem Punktekonto auf die Sprünge und bescheren Extras.



Breakdance in der Disco: Robin versohlt böse Rocker und Stripperinnen.

ALEXANDER FOLKERS

Mir ist unverständlich, zu welchem Zweck diese zweite Umsetzung des dritten Batman-Films existiert. Der Vorgänger bot wenigstens durch die an den Film angelehnten Rätsel etwas Abwechslung, die hier vollkommen fehlt. Dafür ist der Spielablauf geradeaus und rein auf Prügelei ausgelegt, wie es sich für ein »klassisches« Arcade-Spiel gehört. Nur ist die Umsetzung alles andere als klassisch. Die Gegner stürmen in derartigen Mengen heran, daß die eigene Spielfigur im Pixelgetümmel (auf 320 mal 200 festgelegt) kaum zu erkennen ist. Ein wahrer Meister seines Fachs, der dabei noch gezielte Aktionen ausführen kann. Die Musik direkt von der CD ist stimmungsvoll, wird aber durch die eintönigen Schlag- und Treffergeräusche überdeckt. Alles in allem kein Spiel, das man besitzen muß.

BATMAN FOREVER

Hersteller:	Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/100, 16 MByte RAM, Joypad	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

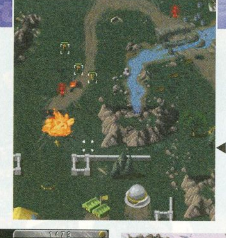
★★☆☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut


MEDIUM
BIG
PACK
Your way to flavor.
25 FILTER CIGARETTES
NEW
Marlboro
MEDIUM 25
Die EG-Gesundheitsminister:
Rauchen gefährdet die Gesundheit
1/97

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

C&C 2 – ALARMSTUFE ROT GEGENANGRIFF



Feuerameisen spucken in der Bonuskampagne tatsächlich Flammen.

Missions-CDs sind sehr beliebt – der Kunde erhält neuen Spielestoff bekannter Qualität, der Hersteller zusätzliche Einnahmen. Das Add-on zu »Alarmstufe Rot« dürfte alle Beteiligten zufriedenstellen.

In einer der Sowjetmissionen setzen Sie Tesla-Panzer ein.



Unsere Atom-U-Boote haben durchschlagenden Erfolg.

Westwood scheint den Erfolg gepachtet zu haben: »Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot« soll sich noch besser verkauft haben als der bereits sehr einträgliche Vorgänger. Siegessicher schiebt Virgin nun die offizielle Erweiterungs-CD »Gegenangriff« mit je acht neuen Kampfeinsätzen auf alliierter und sowjetischer Seite nach. Diese deutsche Version läuft nicht mit einem amerikanischen Originalspiel, und umgekehrt – also Vorsicht beim Kauf.

Die acht alliierten Szenarien sind vor allem aufgrund der Missionsstruktur interessant. Sie sollen etwa General Stavros eskortieren oder Zivilisten evakuieren, die sich in mehreren Kirchen versteckt halten. Die russische Seite setzt voll auf neue Waffensysteme: Ein spezieller Panzer feuert wie eine Tesla-Spule, ein U-Boot führt Atom-Torpedos mit. In einer »Gebirgsmission« verlieren Sie Ihre Infanteristen nach etwa 20 Minuten ohne Feindeinwirkung, und die Fahrzeuge nach einer Stunde. Der Grund? Im Gegensatz zum alliierten Gegner sind Ihre Truppen nicht auf die Minusgrade eingerichtet. Unser Liebling ist Soldat Volkov, ein Cyborg mit enormer Panzerung. Er zerstört mit drei Schüssen einen Jeep und kann nacheinander zwei Schlachtschiffe versenken, bevor er repariert werden muß. Ihm zur Seite steht ein Roboterhund, der extrem weite Sprünge macht.

Die 16 Missionen wurden einfacher designt als bei der Szenario-CD zu C&C 1. Virgin begründet das mit Protesten von Kunden, die mit diesen (in der Tat sehr schwierigen) Einsätzen nicht zurechtkamen. Das Add-on kostet etwa 35 Mark, ein Mauspad liegt bei. Es ist auch wieder eine geheime Minikampagne versteckt. Entziffern Sie entweder selbst den Morsecode im Anleitungsheft, oder lesen Sie jetzt weiter: Man muß bei gedrückter Shifttaste im Hauptmenü auf den Lautsprecher klicken, um auf mörderische Riesenameisen zu treffen ... **(la)**

JÖRG LANGER

Alarmstufe Rot: Gegenangriff bietet, was man erwarten darf: einige Detailverbesserungen (Multiplayer-Partien speichern, endlich!) und zweimal acht neue Szenarien. Die Probleme in der Steuerung (Panzer bleiben mitten in einer Verfolgung einfach stehen) wurden jedoch nicht beseitigt. Die neuen Einsätze sind abwechslungsreich, doch natürlich fehlen die Zwischenvideos mit Einsatzbeschreibung und Fortführung der Story. Trotzdem macht es mir Spaß, blitzewerfende Panzer einzusetzen oder den schier unzerstörbaren Roboter Volkov auf die Gegner loszulassen. Die 100 neuen Mehrspielerkarten sehen freilich nur auf der Packungsrückseite gut aus: Weder gibt es irgendeine Beschreibung dazu, noch kann ich sie im Editor laden.

Der Schwierigkeitsgrad der Zusatz-CD liegt deutlich unter dem des ersten Add-ons. Für mich nicht ganz einsichtig, denn wer das Hauptprogramm Alarmstufe Rot auf beiden Seiten durchgespielt hat, müßte doch auch etwas happigere Missionen verkraften. So aber sind geübte Strategen – trotz des einen oder anderen kniffligen Szenarios – zu schnell durch mit dem Gegenangriff. Allen anderen kann ich die Erweiterung ans Herz legen, zumal der geheime Minifeldzug mit seinen feuerspuckenden Ameisen ein netter Bonus ist.

ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF

Hersteller:	Westwood	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, Windows 95	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Nullmodem), bis vier (Netzwerk, Internet)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Sehr gut.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Ist Ihren Spielen langweilig?







3D Blaster PCI-Spezifikationen:

- Rendition® VeriteV1000 3D/2D
- Strukturmapping, bilinearer Filter, Anti-Aliasing, Z-Pufferung
- 4MB EDO DRAM für realistische 3D-Bilder
- Auflösung bis zu 1280 x 1024, Farbtiefe bis zu 24-Bit True Colour (16,7 Mio Farben)
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 120 Hz
- Plug-&-Play-Unterstützung für schnelle, einfache Installation
- VESA DDC1- und 28-kompatibler Monitoranschluß - erkennt Plug-&-Play-Monitore
- Treiber für Microsoft Windows® 95 und Win 3.X
- Beschleunigt alle Microsoft Direct3D™-Microsoft Direct-Draw™-, CGL- und Rendition Speedy3D-Anwendungen
- Win 95 Software MPEG-1 Player
- Infos: Internet: www.creativelabs.com

Creative Labs
Feringastraße 6, 85774 Unterföhring
Infoline: 0180/532 34 88

CREATIVE
CREATIVE LABS

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE EDITION

Vor exakt einem Jahr beklagten wir den Minimalismus von »Conquest of the New World«. Und siehe da, jetzt schiebt Interplay eine erweiterte, deutsche Deluxe-Fassung nach.



▲ Der Tempel des Krieges ist eines der neuen Extras, die das Erkunden der Welt interessanter machen.

◀ Unsere Indianersiedlung schmiegt sich um einen stilisierten Eichenbaum, der größeren Holzausstoß garantiert.

Wer beim abendlichen Stadtrundgang vor einem unangemeldeten Regenschauer in die nächste Kaschemme flüchtet, dort das beste Schnitzel seines Lebens serviert bekommt und fortan einen weiteren »Geheimtip« kennt, weiß: Entdecken macht Spaß! Wie aufregend muß das erst vor einigen Jahrhunderten gewesen sein, als Kolumbus und Konsorten Amerika unsicher machten. Als »Colonization«-Kopie brachte Interplay vor einem Jahr »Conquest of the New World« heraus. Doch der Mix aus Besiedeln und Brettspiel-Schlachten fesselte kaum mehr als ein Wochenende lang.

Das grundsätzliche Geschehen blieb in der Deluxe-Version unverändert: Ihr anfängliches Schiff setzt einige Kundschafter ab, die in der neuen Welt herumstiefeln und dabei landschaftliche Besonderheiten wie hohe Berge und Flußmündungen entdecken. Fünf Spielrunden später landet eine Siedlerfigur, um eine Kolonie mit Sägewerken, Minen und Farmen hochzuziehen. Währenddessen klären Sie das Umland weiter auf und treffen auf Indianerdörfer sowie andere Europäer. Konflikte werden mit drei Truppentypen auf einem abstrakten Spielfeld ausgefochten, Kommandant und Trainingsgrad entscheiden dabei über die Kampfstärke. New World Deluxe wartet mit neuen Spielmodi auf, außerdem unterscheiden sich die fünf Kolonialmächte nicht nur im Aussehen. Die Holländer etwa verzinsen jede Runde ihre Goldvorräte, portugiesische Einheiten bewegen sich schneller. Zusätzlich dürfen Sie sich noch einige Spezialfähigkeiten zuteilen, zum Beispiel bessere Kampffähigkeiten oder flinkere Schiffe. Ihre Kundschafter entdecken nun auch nützliche Besonderheiten wie Bodenschätze, Eichenwälder oder Kartoffelfelder. Sehr selten findet man eine Pyramide, den Jungbrunnen oder antike Ruinen. Mit anderen Spielern dürfen Sie nun einen Handelspakt schließen sowie während des Zugs chatten. Sie können zudem eigene Szenarien mit bereits ausgebauten Kolonien entwickeln. Die Landmasse läßt sich zugunsten kürzerer Partien verkleinern. **(la)**



Spanische Truppen im Kampf mit Ureinwohnern. Das 14 Felder große Schlachtfeld sieht immer gleich aus.

JÖRG LANGER

Schön, daß Interplay eingesehen hat, mit der zuerst veröffentlichten Version von Conquest of the New World nicht gerade das Ei des Kolumbus erfunden zu haben. Drei Truppen- und einige Gebäudetypen vor dem Hintergrund eintöniger Landschaften holte keinen Colonization-Fan aus seiner Stadthalle hervor. Die beiden wesentlichen Verbesserungen der Deluxe-Version sorgen endlich für mehr Abwechslung. Doch bei genauerer Betrachtung sind auch sie ein alter Hut: Produktionssteigernde Spezialressourcen gab es schon in Civilization, landes- oder rassenspezifische Boni in Master of Orion.

Trotzdem, gerade im Multiplayer-Modus kann man sich ein paar Tage als Gründungsvater vergnügen. Doch letzten Endes gleicht die Deluxe-Variante nur den Zahn der Zeit aus, der seit einem Jahr am nicht mehr taufrischen Spielprinzip geknabbert hat. Conquest of the New World bietet gefälligen Strategie-Durchschnitt, ist aber weit davon entfernt, Schwergewichten wie Master of Orion 2 gefährlich zu werden.

CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE

Hersteller:	Interplay	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (an einem PC, Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ENEMY NATIONS



Die niedrigste Zoomstufe erlaubt auch einen Blick auf weiter entfernte Gebäude.

Sie mögen Wirtschaftssimulationen, vermissen dabei aber packende Kämpfe? Sie schicken gerne Panzer durch friedliche Auen, wollen aber auch riesige Industriekomplexe aufbauen? »Enemy Nations« ist das richtige für machthungrige Ökonomen Ihres Schlages.

Bei »Enemy Nations« treten mutige Kolonisten unterschiedlichster Rassen den Kampf um den letzten bewohnbaren Planeten an. Der Großteil Ihrer Auswanderer sitzt am Steuer von Baukränen und Lastwagen. Die lebenswichtigen Ressourcen müssen Sie wohl oder übel selbst beschaffen: Holz, Öl, Kohle, Roheisen und das seltene Xilitium. Sinnvoll angelegte Routen zwischen den einzelnen Gebäuden sind das A und O. So müssen Ihre Laster Kohle und Eisen aus den Minen zur nächsten Schmelzerei befördern, die daraus Stahl herstellt. Hinzu kommt noch die Forschung – Ihre findigen Wissenschaftler tüfteln nämlich an weiteren Technologien. Zum Glück gibt es da die Autopiloten Ihrer Transportkähne und Lkws, die selbständig die benötigten Güter über Land und See bringen – sonst würden selbst »Transport Tycoon«-Veteranen schnell rotieren. Währenddessen schläft die Konkurrenz bekanntlich nicht. Verfügen Sie über eine Botschaft, können die Diplomaten munter Noten austauschen. So lassen sich mit einem Verbündeten Fahrzeuge oder sogar Gebäude austauschen, während im Kriegszustand freilich eher die Fetzen fliegen. Kommt es zum Gefecht, ist die Seite, die mit kombinierten Verbänden kämpft, eindeutig im Vorteil. Ebenso werden Gelände und Forschungsstand mit einbezogen. Armeen lassen sich per Tastendruck speichern und wieder abrufen, einen Formationsbefehl gibt es hingegen nicht. Da Ihre Gebäude selten »geknubbelt« beieinander, sondern eher verstreut stehen, ist es gar nicht so leicht, die wertvollen Anlagen zu schützen. Die isometrisch dargestellte Welt läßt sich in drei Zoomstufen darstellen und in vier Richtungen drehen. Ebenso sind die Planetengröße, der Umfang Ihres Startkontingents und eine von zwölf Rassen wählbar. Dank Fenstertechnik können Sie sich wichtige Geländeabschnitte nach Bedarf auf den Monitor legen. Ein Tutorial führt in die Tiefen des Spieles ein. Neben den Computerkonkurrenten dürfen sich auch menschliche Gegner mit Ihnen um die Macht kabbeln. (md)



Unsere blaubefahnten leichten Panzer haben soeben ein feindliches Bauwerk eingestampft.

Der Hauptbildschirm in der höchsten Zoomstufe. In der Mitte thront das Kolonieschiff.

MARTIN DEPPE

Schon vor Jahren konnten Transport Tycoon oder Railroad Tycoon wochenlang von anderen Vorhaben abhalten. So hätte ich mich damals doch besser um meinen real existierenden Kontostand kümmern sollen, anstatt nur mein Spielbudget in schwindelerregende Höhen zu treiben. Was den Reiz dieser Klassiker ausmachte, waren die hin- und hertuckernden Eisenbahnzüge, Schiffe, Lastwagen oder Flugzeuge. Meine Güter tauchten nicht einfach nur in staubtrockenen Bilanzen auf, sondern gondelten munter durch die imaginäre Welt. Trotzdem – irgendwie wollte der marti(n)alisch veranlagte Strategiefan just diese auch einmal mit Panzern und anderen Gemeinheiten durchpflügen.

Leider schafft »Enemy Nations« die Gratwanderung zwischen Strategiespiel und Wirtschaftssimulation nicht ganz. Besonders Anfänger verlieren leicht den Überblick im ziemlich komplexen Wirtschaftsteil. Sobald dann noch der Gegner anrückt, artet es schnell in Hektik aus. Der Computer führt seine Truppen dabei recht einfallslos – so läßt er etwa selten von einem einmal aufs Korn genommenen Ziel ab. Wer beide Genres mag, sollte trotzdem am Kampf um den letzten kolonisierbaren Planeten teilnehmen. Schließlich gibt es momentan kein anderes Echtzeit-Spiel, das beide Sparten in diesem Maß bedient.



ENEMY NATIONS

Hersteller:	Windward Studios	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Pentium/100, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

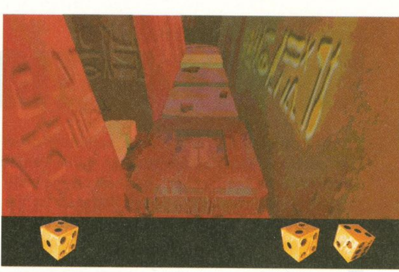
Sehr schlecht – Durchschnitt – Sehr gut

Strategiespiel für Einsteiger

ATMOSFEAR



Mit einem freundlichen »Was fürchtest Du, Wurm?« wird der potentielle Käufer auf eine Brettspielumsetzung aufmerksam gemacht, die mit virtuellem Bösewicht und realer Gemeinheit glänzt.



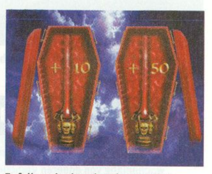
Sie laufen direkt »im« Spielfeld herum – auf Kosten der Übersicht.

Es hätte die Revolution des Brettspiels werden können: Bei »Atmosfear« sollen bis zu sechs Spieler sechs Schlüssel finden, um damit in den inneren Bereich eines in sechs Sechstel unterteilten Labyrinths vorzustoßen. Die Häufung der »6« paßt zur diabolischen Atmosphäre, denn die Beteiligten übernehmen illustre Charaktere wie Werwolf, Vampir oder Poltergeist. Die eigentliche Besonderheit aber stellt die dem Brettspiel beiliegende Videokassette dar. Während die Akteure einander Flüche verpassen, brabbelt ein gewisser »Torwächter« auf dem Fernsehbildschirm vor sich hin, beleidigt die Spieler und verbannt sie in schwarze Löcher. Die größte Gemeinheit von Atmosfear aber ist das Ende. Denn wer endlich als Erster den inneren Zirkel erreicht, muß dort den »größten Alptraum« lüften. Ist das zufällig der eigene (etwa »Angst vor Spinnnen«), hat man sofort verloren.



Nach gewonnenem Duell dürfen Sie entweder einen Schlüssel stehlen oder den Verlierer mit einem Fluch belegen.

Dieses abstruse Konzept wurde nun für den PC umgesetzt. Während beim Videoband die Interaktivität doch ein klein wenig beschränkt ist, kann der Windows-Bösewicht auf die Akteure eingehen. So werden Sie denn auch gleich mit einigen Beleidigungen begrüßt, bevor Sie sich für Spieleranzahl und Figur entscheiden. Die Horrorgestalten starten in ihrem jeweiligen Heimatbereich und haben leicht unterschiedliche Fähigkeiten. Dann geht es los: Per Mausklick werfen Sie einen oder zwei Würfel und rücken der Augenzahl entsprechend vor. Ziel ist es, den Zug auf einem »positiven« Feld zu beenden, um etwa einen der Schlüssel einzusammeln. Negative Felder hingegen kosten Sie beispielsweise Lebenspunkte. Die Gegner fordern Sie immer wieder zum Duell auf. Von Ihrer Lebensenergie setzen Sie eine bestimmte Punktzahl ein, die Ihnen auf jeden Fall abgezogen wird. Wer weniger Punkte aufbietet, verliert – das ist alles. Zu allem Übel meldet sich der Torwächter dauernd mit fieser Stimme zu Wort (»Du wurdest nicht geboren, sondern erbrochen« – wie nett). Dem Spiel liegt eine 74-minütige Audio-CD mit einem einzigen Düsterdudel-Track bei. (la)



Zufallsereignisse bestimmen den chaotischen Spielverlauf.

JÖRG LANGER

Wäre ich Akte-X-Fan, würde ich hinter Atmosfear ein außerirdisches Komplott vermuten: Die arme Menschheit soll so lange mit Ungerechtigkeiten genervt werden, bis sie sich freiwillig ergibt! Normalerweise achten Designer darauf, daß es mehr positive als negative Effekte in einem Spiel gibt. Atmosfear dreht den Spieß um und enthält viel mehr Strafen als Belohnungen. Wer zum Beispiel ein Duell verliert, hat in der Regel kaum noch Lebenspunkte – und wird fortan jede Runde aufs neue besiegt. Die Krönung aber ist das Spielende. Falls ich trotz Zufallselement, Gegner, Torwächter und Zeitlimit den inneren Zirkel erreiche, verliere ich mit einer 17-prozentigen Chance aufgrund des »größten Alptraums« doch noch.

Die Orientierung fällt schwerer als auf dem Brett. Zwar gibt es einen Übersichtsmodus und eine (viel zu kleine) Papierkarte für jeden Spieler, doch wo ich gerade stecke und was die anderen Alptraumgestalten treiben, bekomme ich in der Kürze der Zugzeit kaum mit. Apropos: Werden Sie mit Ihrem Zug nicht rechtzeitig fertig, gilt er als nicht getan – damit ist eine Runde verloren. Schade um die gelungene Geräuschkulisse, doch Atmosfear sollten sich nur Masochisten antun.

ATMOSFEAR

Hersteller:	EMG Publishing	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis sechs (an einem PC)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★☆☆☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut



A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION
EXTREME ASSAULT
KNALLHARTE ACTION - GNADENLOS SCHNELL - KOMPLETT IN 3D
AB MAI
AUF PC CD ROM!
VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL
DIE SIEDLER™
SCHLEICHFAHRT™
BATTLE ISLE™
BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.
EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE 3D ACTION MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.
DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.
SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM FEUERKNOPF NEHMEN KÖNNEN.
CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGEBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE • 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN
Blue Byte
BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208.4508899 • HTTP://WWW.BLUEBYTE.DE

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STAR COMMAND REVOLUTION

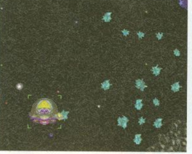


Übersichtlich: Alles spielt sich auf einem Hauptbildschirm ab. Hier zerlegen wir eine feindliche Station.

Können Sie das Wort »Echtzeit-Strategiespiel« eigentlich noch hören? »Star Command Revolution« versucht mit frischen Ideen wieder Würze in den Eintopf zu bringen.



Der Infiltrator-Träger (rechts) attackiert mit seinen kleinen Kampfschiffen die gegnerischen Kontrollfunktionen.



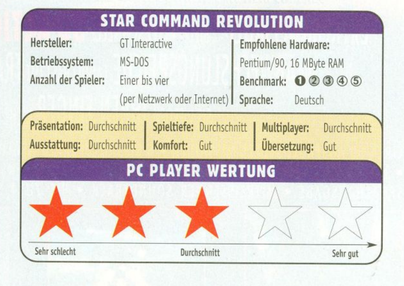
Unser Mutterschiff sammelt eifrig terranische Rohstoffe ein.

Vier Rassen existieren friedlich nebeneinander in der Galaxis. Die Friede-Freude-Eierkuchen-Zeit nimmt ein jähes Ende, als plötzlich der kriegslüsterne Diktator Narvek auf der Bildfläche erscheint.

Mit einem Mutterschiff, einer Raumstation und einer Handvoll Kämpfer beginnt Ihr ehrenvoller Auftrag, Narvek die Stirn zu bieten. An einer Akademie angedockt, erlernt das Mutterschiff binnen weniger Minuten die terranischen Technologien, und dem Bau weiterer Raumer und Roboter steht nichts mehr entgegen. Das Basisschiff spielt überhaupt die zentrale Rolle: Es sammelt Rohstoffe auf und kann als einziges zwischen den Sektoren der Galaxis wechseln – etwa so, als könnte man rechts aus einer »Warcraft 2«-Karte hinauslaufen und käme von links in eine zweite. Der soeben verlassene Abschnitt wird dann »eingefroren«. Mit etwas Glück finden Sie eine eigene nahegelegene Station mit weiteren Einheiten, und die Rückeroberung des Sektors kann beginnen. Geht der Basisraumer verloren, ist das Spiel jäh beendet. Jede der vier Rassen verfügt über 16 unterschiedliche Bauwerke und Einheiten. Zunächst sind Sie auf terranische Errungenschaften beschränkt, aber schon bald erlangen Sie auch das Wissen der anderen Völker. Für Bauvorhaben benötigt man immer zwei Rohstoffe: Solinit und einen weiteren, der von der Rasse abhängt. Die begehrten Ressourcen sind in den Sektoren offen verteilt. Alle Truppen verfügen über vier Technologien: Schilde, Antrieb, Bewaffnung und Steuerung. Interessant ist vor allem letztere: Wird die Steuerung zu stark beschädigt, übernimmt der Angreifer das Opfer mit einer gewissen Chance in seine eigenen Reihen. Jede Rasse verfügt über Reparaturschiffe, die eine der angeschlagenen Komponenten wieder zusammenflicken. Viele Kämpfer haben besondere Eigenschaften: So tauchen beispielsweise Tarnschiffe nicht auf der Radarkarte auf. Bis zu vier menschliche Kommandeure können sich um die Vorherrschaft kabbeln. Dabei darf jeder seine Traumrasse auswählen. **(md)**

MARTIN DEPPE

Auf den ersten Blick erschien mir Star Command Revolution simpel. Doch nach wenigen Minuten war ich eifrig damit beschäftigt, Sektor um Sektor zu erobern. Die Eigenarten der wenigen Schiffstypen sind durchdacht und bieten zahlreiche Möglichkeiten. So können meine Switcher-Schiffe ihre Positionen mit eigenen Raumern tauschen, und schon landen meine Kampfschiffe im Hinterhof der Konkurrenz. Wer es von anderen Echtzeit-Strategiespielen her gewohnt ist, von einer festen Basis aus zu operieren, muß hier umdenken – einigeln gilt nicht. Allerdings stört mich auch einiges. Mein Mutterschiff erlernt eigene Technologien viel zu schnell, Schiffe blockieren sich gegenseitig und bleiben auf längeren Wegen an Hindernissen hängen. Rohstoffe werden mir auf der Radarkarte nicht angezeigt – also muß ich sie mühsam auf dem Hauptbildschirm suchen. Der Spielstand wird nur gespeichert, wenn das Mutterschiff einen neuen Sektor anfliegt. Trotzdem sollten Echtzeit-Begeisterte ruhig einen Blick riskieren. Auch Genre-Einsteiger werden sich dank der einfachen Bedienung mit Star Command schnell anfreunden.



STAR COMMAND REVOLUTION

Hersteller:	GT Interactive	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (per Netzwerk oder Internet)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG

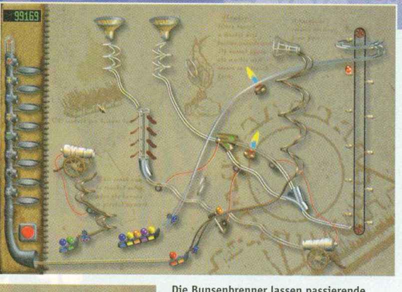
★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Denkspiel für Fortgeschrittene und Experten

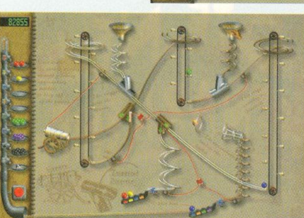
MARBLE DROP

Mit »SimCity« hat sich Maxis einen guten Ruf als Simulationsspezialist erworben. Ihr jüngster Titel »Marble Drop« strazapiert vor allem das logische Denkvermögen des Spielers, denn simuliert wird eine Hindernisbahn für Murmeln.

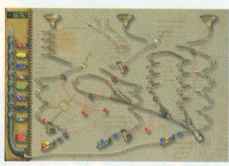


Die Bunsenbrenner lassen passierende Murmeln glühen und glühende Kugeln schließlich platzen.

Wer hat nicht als Kind gerne mit Murmeln gespielt? Ob im Sand oder unter Einsatz von Pappe und Schuhkarton, das Höchste war immer, die glänzenden Kugeln sicher ins Ziel zu bugsieren, um den Mitspielern möglichst wertvolle Exemplare abzunehmen. »Marble Drop« als Murmelspiel für Erwachsene fordert nicht so sehr motorische Geschicklichkeit, sondern vielmehr die grauen Hirnwindungen des Betrachters: Sie sollen ganz ohne Zeitdruck die in acht Farben gehaltenen Klicker in der richtigen Reihenfolge in die Starttrichter werfen, so daß sie die Hindernisbahn unbeschadet bewältigen und am Ende auf der richtigen Farbe der Zielplattform landen.



Kanonen schießen die Kugeln durch Ringe in die Fangkörbe.



Die Pendel bringen Schwung ins Puzzle.

Das klingt leichter als es ist, denn mit jedem Kugeldurchgang verändern Schalter, Weichen, Klappmechanismen, Kanonen und Teleporter den Bahnverlauf. Manche Murmel geht so verloren oder muß erst eine Ehrenrunde drehen, bevor sie ihr Ziel erreicht. Landet sie auf dem falschen Farbplateau, löst sie sich leider in nichts auf. Ohnehin gibt es einige Fallen, manche Spirale ins Nirwana oder tödliche Bunsenbrenner, die öfter ein Kugelopfer fordern. Zum Glück können Sie beliebig viel Munition nachkaufen, bezahlen aber mit Ihren Bonuspunkten, die es für die Überwindung von Hindernissen, für korrekten Zieleinlauf und nach jedem Puzzle für Perfektion oder zumindest für eine hohe Effizienz gibt. Alle Murmeln, die im Ziel landen, werden am Schluß eines gelösten Puzzles wieder in die Vorratsschalen retouniert.



Schachproblem: Dieses Rätsel erfordert »Extreme Thinking«.

Die insgesamt 50 Parcours sind in Pseudo-3D angelegt, dabei äußerst detailliert und liebevoll konstruiert worden. Die Grafik läßt sich in Auflösungen von 640 mal 480, 800 mal 600 sowie 1024 mal 768 Bildpunkten darstellen, wobei sie in allen Fällen ihren Detailreichtum behält. Lediglich das unter Windows (3.1 und 95) dargestellte Fenster wird in der Größe skaliert. Deshalb empfiehlt sich auch die höchste Auflösung, um bei den komplexen Puzzles die nötige Übersicht zu behalten. Übrigens wird dann ein wackerer Pentium fällig, damit die Animationen nicht zu ruckeln anfangen. Wem die Kugeln zu langsam über den Bildschirm zuckeln, der kann die Geschwindigkeit anpassen – gleich neun Stufen stehen zur Auswahl. Das höchste Tempo ist selten sinnvoll, da ab und zu auch das Timing eine Rolle spielt. **(rm)**

RALF MÜLLER

Als begeisterter Gelegenheitsschachspieler und alter Sokoban-, Mahjongg- und Onyx-Fan habe ich mich mit wachsender Begeisterung in die stimmige Welt von Marble Drop hineingedacht. Bei der erstklassigen und witzig animierten Grafik bekam ich Kulleraugen – Murmelspielen für Auge und Hirn, sozusagen. Jedes Puzzle war eine Herausforderung für sich, die recht knackigen Rätsel ließen sich selten durch Trial-and-error lösen, sondern wie beim Schachspiel nur per Vorausdenken von Kugellauf und Schalterstellung. Mein einziger Kritikpunkt: Die teils wichtigen Hints waren nur in Englisch und schwer zu lesen. Ansonsten hätte ich mir noch mehr Levels gewünscht.



MARBLE DROP

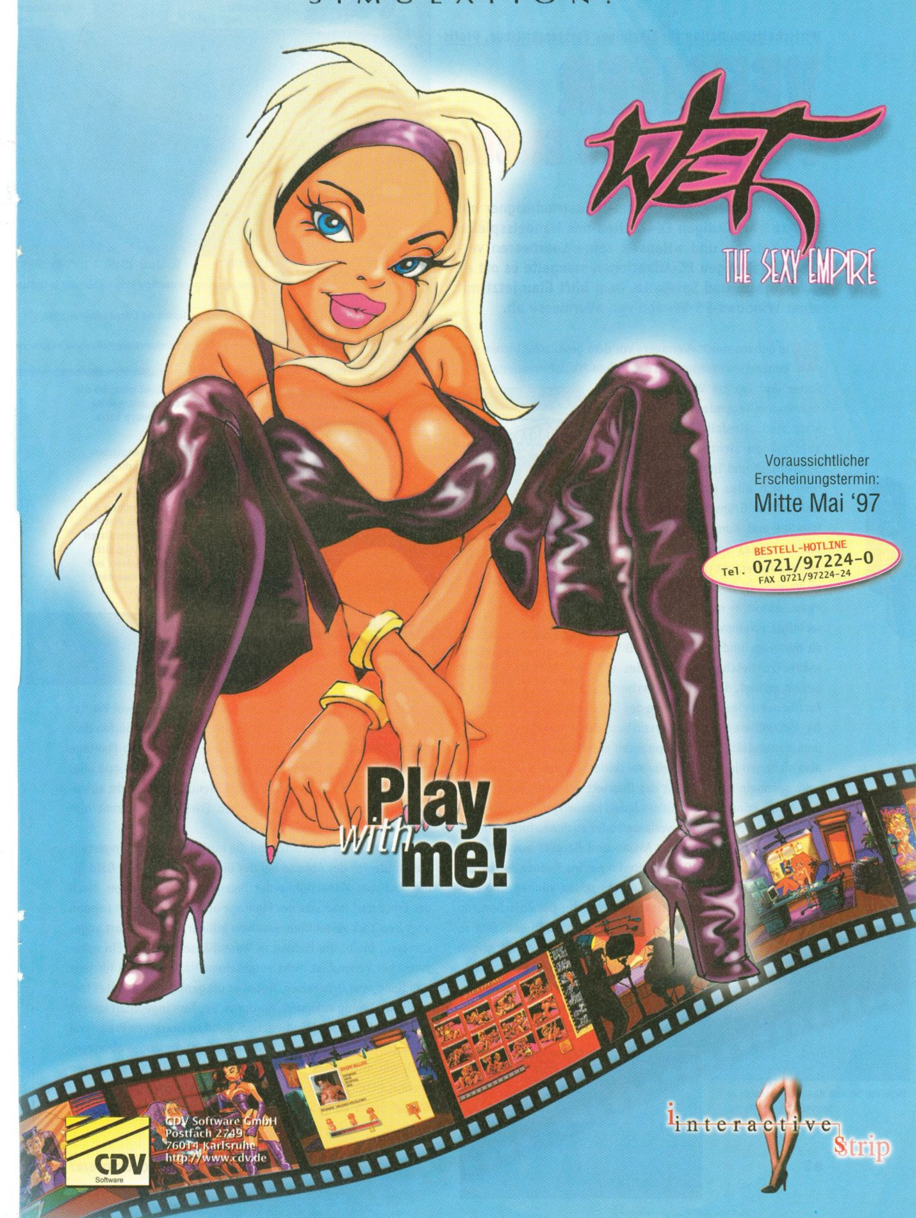
Hersteller:	Maxis	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Benchmark:**	➊②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

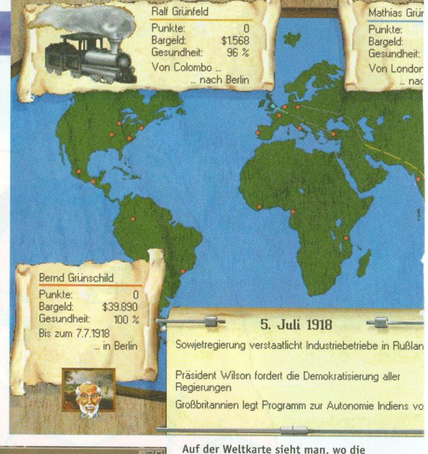

WET
THE SEXY EMPIRE
Voraussichtlicher
Erscheinungstermin:
Mitte Mai '97
BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24
Play
with
me!
CDV
Software
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
http://www.cdv.de
interactive
Strip

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

VERMEER

DIE KUNST ZU ERBEN

Ralf Glau is back: Der Diplom-Industriedesigner hat sich zu ehrwürdigen C64-Zeiten mit Handelsspielen wie »Kaiser« und »Hanse« seine Loorbeeren verdient. Bisherigen PC-Adaptionen mangelte es oft an guter Grafik und Spielwitz. Dem hilft Glau jetzt mit einer Windows-95-Version von »Vermeer« ab.



Auf der Weltkarte sieht man, wo die Gegenspieler stecken und welche Orte man direkt ansteuern kann.

Wie gehabt spielt »Vermeer« vor dem gesellschaftlichen und kulturellen Hintergrund des frühen 20. Jahrhunderts. Doch Erster und Zweiter Weltkrieg und die dazwischenliegende Weltwirtschaftskrise sind allenfalls Staffage, haben aber keinen sichtbaren Einfluß auf Spielverlauf und Interaktion. Vielmehr dreht sich alles um ein Patriarchat: Walther von Grünschild, schwerreicher Händler und Kunstmäzen aus Berlin, wurde seiner wertvollen Gemäldesammlung beraubt (darunter auch einige Vermeers). Als alter, gebrechlicher Mann schickt er nun seine vier erbberechtigten Neffen aus, sich in der Welt zu beweisen und vor allem die Bilder wieder zu beschaffen. Wem dies am besten gelingt, der wird Haupterbe des Familienvermögens. Die Länge des Spiels hängt ab vom dreistufig einstellbaren Gesundheitszustand des Erbonkels. Es liegen immer grundsätzlich vier Aspiranten miteinander im Clinch. Wer also nicht genügend Mitspieler vor seinem PC oder auch via Netzwerk sammeln kann, erhält das Quartett mit Computergegnern aufgefüllt. Prima: Im Verlauf des Spiels können jederzeit menschliche Mitspieler die Runde verlassen oder auch neu hinzustoßen. Mit einem Grundkapital aus Aktien und Bargeld ausgestattet, geht es am 1. Januar 1918 von Berlin aus ins Rennen, wobei Sie weltweit zu 20 verschiedenen Städten reisen können. Die entfernteren Orte sind nicht direkt, sondern nur per Zwischenstop zu erreichen. Während sich in den Hauptstädten die wichtigen Einrichtungen wie Zentralbank, Auktionshäuser, Rennbahnen, Kunstakademien und Warenmärkte finden, gibt es vornehmlich in der Dritten Welt zwölf Orte, in denen Sie je zwei Plantagen eröffnen können. Wie schon beim alten Vermeer dürfen dort Kaffee, Kakao, Tee oder Tabak angebaut werden – pro Plantage nur eine Sorte. Im Gegensatz zum Ur-Spiel sind diese nun aber bequem per Maus über verständliche Menübuttons leicht aufzubauen. Aufgrund einer erklecklichen Erweiterung kommt hier sogar ein Mini-SimCity-Gefühl auf.

Zahltag: In seiner Zentralbank läßt man sich häufig sehen, um Aktiendeals, Risikoanlagen oder bloß Ein- und Auszahlungen zu tätigen.





Die Haupticons zeigen die Gemälde, die man bei sich führt, ebnen den Weg zur Weltkarte oder listen die erfolgreichsten Spieler auf (von oben nach unten).



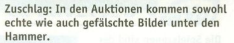
Wer einige Hektar bepflanzt und die nötigen Arbeiter eingestellt hat, sollte vor der Abreise bei der örtlichen Bank noch Geld für die nächsten Monatslöhne der Belegschaft hinterlassen. Nach der Ernte darf man von der Plantage aus die Ware nach London oder New York verschiffen, was kein billiger Spaß ist. Dort angekommen, bleibt die Ladung in Warenhäusern liegen. Ein automatischer Verkauf ist nicht vorgesehen. Man muß also für jede Handlung »vor Ort« reisen, wobei es oft genug auf ein gutes terminliches Timing ankommt. Apropros, per Termingeschäft kommt die nötige Würze ins Händlerleben, denn zu knackigen Preis- und Zeitkonditionen läßt sich die Ware gewinnbringender absetzen. Doch wer nicht pünktlich liefert (Verlade- und Transportzeiten einkalkulieren!), wird mit saftigen Konventionalstrafen belegt. Wieviel Streß beim Spielen aufkommen soll, dürfen Sie selbst



Déja vu: So sah das alte Vermeer mit seiner EGA-Grafik aus.

ERSTE HILFE

- In Berlin auf keinen Fall im teuren Hotel absteigen, sondern Walther von Grünschild (gebührenfrei) besuchen. Netter Nebeneffekt: Jener Spieler, der die meisten Tage beim kränkelnden Onkel verbringt, erhält drei Bonuspunkte.
- Durch teure Geburtstagsparties (maximal 10 000 $) steigt die Wahrscheinlichkeit, im Folgejahr von den Gästen etwas Wertvolles geschenkt zu bekommen (Gemälde oder Schatzkarte).
- Wer es sich leisten kann, sollte möglichst früh in Chicago einen Detektiv anheuern, der seine Gegenspieler überwacht.



Zuschlag: In den Auktionen kommen sowohl echte wie auch gefälschte Bilder unter den Hammer.









Für das Spiel wurden Prints der Originale in hoher Auflösung und Farbtiefe eingescannt – eine nette Bereicherung nicht nur für Kunstkenner.

wählen. Bei unendlicher Tageslänge spielt man praktisch rundenbasiert – die Tage verstreichen nur, wenn Sie sich auf eine Reise oder ins Hotel begeben. Wer gegen menschliche Erbschleicher spielt, begrenzt die Tageslänge besser, um den Spielfluß anzuheizen. Sie läßt sich bis auf fünf Sekunden herunterschrauben, was zu intensivster Hektik führt. Beim Netzwerkspiel wird es übrigens sehr sinnvoll, die Zeit schnell verstreichen zu lassen. Wer sich zum Beispiel zwei Wochen im Hotel einquartiert, wartet bei einer Tageslänge von zwei Minuten schon mal eine halbe Stunde lang, bis seine Kollegen ihre Züge erledigt haben. Aus Gründen der Gruppendynamik wäre es zudem sinnvoller, wenn alle Netzwerkspieler in einem Raum sitzen können – oder sich jeweils zu zweit einen PC teilen, was lobenswerterweise unterstützt wird. Als Protokolle werden sowohl TCP/IP als auch IPX/SPX geboten. Der Spieler mit dem stärksten Rechner sollte als Server ein Spiel starten. Im Test klappte dies völlig problemlos. Da zu Beginn von Vermeer noch nicht allzuviele Aktionen möglich sind, springt der Spielspaß-Funke beim Gruppenspiel nicht sofort über.

Aus taktischen Gründen darf man bei den Auktionshäusern der Großstädte auch den Auftrag erteilen, ein Bild anonym zu ersteigern. Dies kostet zwar eine Gebühr, hat aber zwei Vorteile: Zum Auktionstermin müssen Sie nicht selbst anreisen, und eventuell bleiben auch die anderen Mitspieler dem Termin fern, was die Preise weniger in die Höhe treibt. Nachteil: Sie können auf diese Weise einer wertlosen Fälschung aufsitzen. Wer als Spieler an den Kunstakademien der Städte mehrere Kurse besucht, steigert sich langsam zum Kunstexperten, der später automatisch mit steigender Sicherheit Kopien von Originalen unterscheidet. Falls man in einer Auktion bei einem schönen, echten Ölbildnis überboten wurde, kann man sich unter Umständen gemein rächen, indem man in Chicago Räuber anheuert, die zum halben Bildpreis das Gemälde (manchmal auch zwei) dem Gegenspieler abluchsen. An unterhaltsamen Beigaben bietet Vermeer noch eine Schatzsuche an, denn per Ereignis oder auch mal als Geburtstagsgeschenk wird Ihnen eine alte Karte angeboten, die der Detektiv in Chicago gerne überprüft. Er nennt drei Städte, auf deren Plantage sich die Suche lohnen könnte. Die gut gemachte Anleitung benötigt man nur selten, um mit der übersichtlichen und leicht durchschaubaren Handhabung zurechtzukommen. Sind Spielbarkeit und -gestaltung auch überdurchschnittlich, so ist Vermeer doch nicht frei von Tücken. So hakt die ohnehin nicht sehr gelungene deutsche Sprachausgabe, wenn der Pentium nur 8 MByte RAM aufweist. Somit ist ein potentes System gefragt, damit der Bildaufbau der hochauflösenden und farbenreichen Grafiken zügig vonstatten geht. **(rm)**



Nummer 3, Nummer 3: Beim Pferderennen gibt es gute Chancen zu gewinnen.

RALF MÜLLER

Da sich dieser Tage Menschen im TV ständig und gerne outen (»Ich liebe einen Massenmörder« oder »Hilfe, ich muß jeden Tag essen«), kann ich mich diesem Sog kaum entziehen: Ja, ich spiele gerne. Noch schlimmer, ich mag sogar diese Handelsspiele, bei denen man wenigstens virtuell (erfolg)reich wird. Das geht nun schon 14 Jahre so, wobei ich aufgrund vieler mittelmäßiger bis schlechter PC-Varianten fast von meiner Sucht geheilt worden wäre. Doch nun habe ich einen schlimmen Rückfall erlitten, denn Altmeister Ralf Glau hat wieder eine neue Droge auf den Markt geworfen. Eigentlich ist es nur ein Aufguß, denn Vermeer hat es schon auf dem C64 und sogar als EGA-Version auf PC (wird witzigerweise mitgeliefert) gegeben. Das Gemeine daran: Glau hat das gar nicht schlechte Spielprinzip genommen, es verbessert, verfeinert und sogar netzwerkfähig gemacht, um es im zeitgemäßen und wundervoll übersichtlichen SVGA-Outfit unkontrolliert in den Handel zu bringen. Da alte Händlerseelen von PC-Wirtschaftssimulationen nicht viel erwarten, erwischt sie diese Attacke unvorbereitet. Meine Empfehlung: in ein Vermeer-Exemplar investieren.

VERMEER – DIE KUNST ZU ERBEN

Hersteller:	Ascaron	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 16 MByte RAM, 8x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC oder Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Sehr schlecht – Durchschnitt – Sehr gut

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

OFFENSIV – DER FUSSBALLMANAGER

Kennen Sie das wohl wahrscheinlich letzte Diskettenspiel der Welt? Wir konnten ein Exemplar dieser bedrohten Spezies in freier Wildbahn beobachten.



Die Spielszenen sind der grafische Höhepunkt. Flackerige Sprites zuckeln hektisch hinter dem Ball her.

Wenn Sie hier nicht aufpassen, beginnt das Programm auch mit weniger als elf Spielern das Match.

Wer heute noch einen Fußballmanager verkaufen will, muß schon etwas ganz besonderes bieten. Einige Hersteller versuchen es mit schicker Grafik und immer neuen Optionen, andere setzen auf bekannte Fernsehsender. Ultimasoft meint den Stein der Weisen entdeckt zu haben: Ihr »Offensiv« gibt es nur als Spezialeditionen für verschiedene Vereine. Bislang sind insgesamt acht Fassungen des Programms lieferbar, in denen Sie jeweils nur einen einzigen Fußballclub managen können. Für unseren Test lag uns die Borussia-Dortmund-Variante vor.



Der Pixel-Ottmar schaut genauso grimmig wie der echte.

Stellen Sie sich unsere erstaunten Gesichter vor, als aus der Packung statt der erwarteten CD fünf Disketten purzelten. Die verwunderten Minen wichen aber schnell ärgerlichem Unmut, als wir feststellen mußten, daß das Programm zum Start die Installationsdisk als Sicherheitsabfrage benötigt.

Ein paar üble 8-Bit-Samples später bemühte sich Offensiv erneut, unseren Test zu sabotieren, als es in unleserlichem, quietschgelben Zeichensatz die Vorgeschichte zum besten gab. Danach zwang es uns, den BVB-Präsidenten in einem Multiple-choice-Gespräch von unseren Qualitäten als Trainer-Manager zu überzeugen. Doch auch davon ließ sich der geübte Redakteur nicht mehr aufhalten und landete prompt im Hauptmenü. In optischer Bescheidenheit lassen sich Eintrittspreise festlegen, Sitzplätze erweitern und solvente Sponsoren auftreiben. Deren Geld verprasst man beim Einkauf neuer Spieler, verbessert die Trainingsbedingungen oder schickt die Mannschaft ins Übungslager. Dort verbessern die Jungs ihre drei Charakterwerte, die in einer Durchschnittsnote zusammengefasst werden. Und dann steht der erste Spieltag vor der Tür...

Wie soll man in Worte fassen, was uns in den anstehenden Spielszenen erwartet? Ein rot-blaues Sprite versucht an einem schwarz-gelben vorbeizuruckeln, doch ein schwarzer Pixelklumpen verhindert durch schrilles Gepiepe schlimmeres. Eine ganze Saison lang ließen wir uns so bis zur Meisterschaft quälen, dann stürzte das Programm ab und niemand aus der Redaktion fand sich zu einem Neustart bereit. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE

Ausgerechnet bei mir als eingefleischtem Schalke-Fan landet ein Managerprogramm von Borussia Dortmund auf dem Schreibtisch. Da gilt es, vor allem Ruhe zu bewahren, tief durchzuatmen und alle eventuell vorhandenen Vorurteile beiseite zu schieben.

Scherz beiseite, auch in der Ruhrknappen-Fassung läßt mich Offensiv kalt. Zu viele Fehler verderben neben der indiskutablen Grafik auch den letzten Spielspaß. So kann man von den gegnerischen Teams lediglich eine ungenaue Einschätzung der Mannschaftsstärke abrufen, und die eigenen Spieler lassen sich nicht frei auf dem Feld plazieren. Außerdem stimmen die Teamdaten nur für den namensgebenden Verein. Die wirtschaftlichen Möglichkeiten, beispielsweise beim Fanartikelvertrieb, sind zu eingeschränkt. Den Gnadenstoß haben sich die Entwickler durch die überholte Keydisk-Abfrage selbst verpaßt. Für rund 60 Mark, mit denen Offensiv zu Buche schlägt, bekommen Sie auch die erheblich besseren Konkurrenzprodukte – oder eine Tribünenkarte für das Live-Match Ihrer Wahl.

OFFENSIV – DER FUßBALLMANAGER

Hersteller:	Ultimasoft	**Empfohlene Hardware:**	486 DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	36,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Anvil of Dawn	DV	24,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	DV	27,95
Crusader - No Remorse	DV	29,95
Crusader - No Regret	DV	39,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	DV	29,95
Ecstatica	DV	29,95
Euro 96 Soccer	DV	24,95
Fantasy General	DV	29,95
FIFA Soccer '96	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Wars	DV	39,95
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Heroes of Might & Magic	DV	32,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	19,95
MAG!!!	DV	27,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	DV	29,95
Micro Machines 2 Special Edition	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
Panzer General 2	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Rayman	DV	32,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Steel Panthers	DV	29,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	DV	39,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	DV	29,95
X-COM	DV	29,95



Spiele Sammlungen

Titel		Preis
Gamebox	DV	44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.		
Gold Games Collection	DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.		
LucasArts Classic Adventures	DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken		
LucasArts Top Adventures	DV	39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2		
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung)	DV	57,95















CD-ROM

Titel		Preis
3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Advanced Tact. Fighters Gold	DV	79,95
Age of Sail	DV	79,95
AH-64D Longbow Gold	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	59,95
Baphomets Fluch	DV	74,95
Banzai Bug (Win 95)	DV	59,95
Bazooka Sue	DV	77,95
Biing! - Limited Edition	DV	42,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	67,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	79,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD: Der Gegenangriff	DV	27,95
Command & C. 2 - Perfect Alert!	DV	27,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	DV	19,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Gewehr	DV	77,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Daytona USA	DA	74,95
Death Rally	DA	54,95
Demonworld (Win 95) *	DV	69,95
Der Planer 2	DV	69,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	DA	19,95
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV	74,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	69,95
EARTH 2140	DV	39,95
Ecstatica 2	DV	74,95
Elisabeth I.	DV	69,95
Eradicator	DV	67,95
Extreme Assault	DV	69,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
G-Nome	DV	72,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	59,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	76,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
Interstate '76 *	DV	79,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	64,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3)	DV	52,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	86,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	79,95
NBA Live '97	DV	74,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Need for Speed 2	DV	74,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Outlaws	DA	79,95
Perfect Weapon *	DV	74,95
Perry Rhodan - Abenteuer Universum	DV	37,95
Pinball 97	DA	54,95
pod	DA	69,95
Privateer 2	DV	79,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sega Rally	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	29,95
Sim Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	DV	19,95
Sonic Collection (Win 95)	DV	54,95
Star General	DV	76,95
Steel Panthers 2	DV	74,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Terminator Skynet	DA	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Vermeer	DV	57,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
X Wing Edition	DV	32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

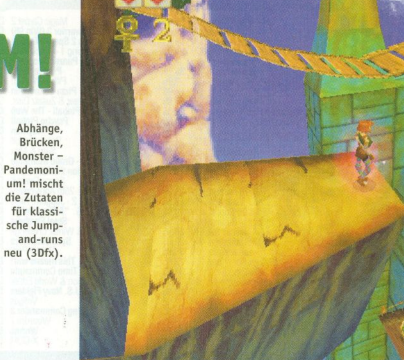
✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

PANDEMONIUM!

Lange Zeit fristeten Jump-and-runs auf dem PC ein Schattendasein, doch die trüben Zeiten sind scheinbar vorbei: Greifen Sie zum Joypad und begeben Sie sich in eine dreidimensionale Welt.

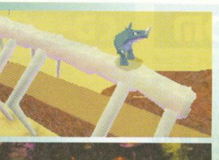


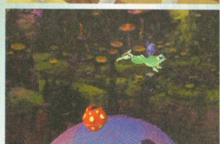
Abhänge, Brücken, Monster – Pandemonium! mischt die Zutaten für klassische Jump-and-runs neu (3Dfx).

Wie Statistiken belegen, geschehen die meisten Unfälle in der Freizeit. Im Fall von »Pandemonium!« ist der Auslöser Leichtsinn, und die Folgen sind katastrophal. Der Hofnarr Fargus besucht mit seiner Sprechpuppe Sid die akrobatische Nikki, um sie etwas von ihren magischen Studien abzuhalten. Zur Unterhaltung ergreift das Mädel kurzerhand einen Folianten über fortgeschrittene Zauberei und beginnt, ein magisches Feuerwerk zu erschaffen. Nach einigen gelungenen Effekten stößt sie auf einen sehr mächtigen Spruch, der funkensprühend und krachend einen Dämon erscheinen läßt. Dieser fackelt nicht lange und verleibt sich mit einem Bissen eine komplette Stadt ein – an Risiken und Nebenwirkungen haben unsere Protagonisten eben nicht gedacht! Als einziges Gegenmittel führt das Buch einen Wunsch an, der von einer Wunschmaschine abzuholen sei.

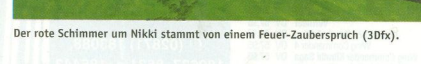
Ab hier übernehmen Sie die Befehlsgewalt. Mit Tastatur, Joystick oder Joypad (die Sie nach Ihren Bedürfnissen einstellen können), rennen und hüpfen Sie durch 18 Levels und besiegen drei Endgegner. Die Spielstufen sind in unterschiedlich viele Abschnitte aufgeteilt: In »Hollow Staircase« laufen Sie beispielsweise eine Wendeltreppe hinauf, nur um von einer Stachelwand wieder nach unten gejagt zu werden. Dann trägt Sie ein Lift nach oben auf die Zinnen einer Burg. Während des Spiels sammeln Sie fleißig Bonusmünzen, Zaubersprüche, Extraleben und zusätzliche Gesundheit ein. Besonders neugierige Spieler finden mit viel Glück zusätzliche Herzen, die mehr Ausdauer verleihen. Schildsymbole schützen zeitlich begrenzt vor Gegnern, 300 Münzen geben ein zusätzliches Leben. Auf Tastendruck werden die eingesammelten Zaubersprüche abgefeuert; Verkleinerungssprüche, Feuerbälle und Eiswolken gehören zum Repertoire. Vorsicht vor den Gegnern: Bei einer Berührung wird nicht nur ein Trefferpunkt abgezogen, auch der zuletzt eingesammelte Spruch geht verloren! Sollten Sie in einen Abgrund fallen oder Ihre Gesundheit bis auf Null einbüßen, verlieren Sie eines der anfänglich drei Leben.

Beide Figuren haben besondere Fähigkeiten, die in den verschiedenen Spielebenen unterschiedliche Erfolge erzielen. Der Hofnarr scheint einige Zeit in Fernost verbracht zu haben. Er führt auf Tastendruck eine wirre Kombination von Hieben und Tritten aus, die ihn in der Laufrichtung vorantreibt und für Monster äußerst schädlich ist. Im Gegensatz dazu kann die grazile Nikki während eines Sprungs noch einmal hüpfen, um größere Höhen zu erreichen. Sie sollten ausprobieren, welche der

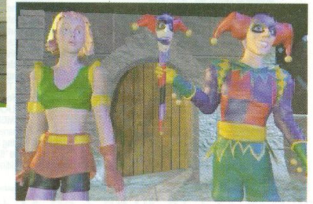




Magische Tore verwandeln die Helden in Tiere mit neuen Fähigkeiten.



Der rote Schimmer um Nikki stammt von einem Feuer-Zauberspruch (3Dfx).



Das witzige, technisch perfekte Intro stimmt auf die Story ein.



Fargus hat eines der begehrten Extra-Herzen gefunden (320 x 240).

Action in den verlassenen Höhlen: Der Schrumpfstrahl entschärft gefährliche Gegner.

ERSTE HILFE

- Springen Sie im ersten Level gleich nach dem Start gegen die Statue auf dem Torbogen. Den nach ihrem Zerschellen erscheinenden Eiszauber sollten Sie so lange wie möglich behalten – er friert die Gegner mit einem Treffer ein.
- In späteren Levels sollten Sie sich an den Schrumpfstrahl halten.

Figuren für die jeweiligen Abschnitte am besten geeignet ist, da Sie nach dem Verlust des letzten Lebens nur über ein acht Zeichen langes Paßwort weiterspielen können.

Die grafische Darstellung ist Genre-untypisch und für PC-Verhältnisse äußerst ungewöhnlich: Statt von der Seite zeigt eine variable Kameraperspektive das Geschehen in Quasi-3D. Dies führt zu spektakulären Abläufen: Die Spielfigur springt von einer hohen Klippe auf den unter ihr liegenden Pfad, die Kamera schwenkt dabei von unten nach oben und erzeugt ein Gefühl großer Geschwindigkeit. Dies ist eine optische Täuschung durch Programmiertricks, die das Spiel sehr räumlich wirken lassen. Die Hintergrundgrafik bewegt sich in allen Fällen perspektivisch korrekt mit. Auch akustisch ist einiges geboten: ein CD-Soundtrack untermalt das Geschehen mit mittelalterlich angehauchten Klängen. Die Zaubersprüche und Bonusgegenstände haben eigene Sounds, alle Gegner machen sich durch markante Geräusche bemerkbar.

Durch die Portierung des Spiels von der PlayStation auf den PC sahen sich die Programmierer einigen heftigen Problemen gegenüber, die nur über Kompromisse umgangen werden konnten. Da die Auflösung des Originals auf dem PC nicht nachstellbar ist, stehen je nach Grafikkarte zwei Halbzeilenmodi (640 mal 400 und 800 mal 600 Punkte) und ein normaler Modus (640 mal 480 Punkte, von denen nur 320 mal 240 genutzt werden) zur Verfügung. Zusätzlich können Sie das Spiel in einem Fenster oder, falls Sie eine 3Dfx-Grafikkarte besitzen, hardwarebeschleunigt im Vollbild spielen. Einige Animationen wurden ausgelassen, um das Spiel auf »normaler« PC-Hardware spielbar zu halten. Der Wasserfall im ersten Level beispielsweise rauscht zwar, steht ansonsten aber still. Windströmungen, die Sie in späteren Spielstufen durch die Gegend schleifen, werden durch Richtungspfeile dargestellt. Mit einer 3Dfx-Karte bleiben die Animationen erhalten.

Technik-Tip: Auch ohne Hardwarebeschleunigung ist Pandemonium! bereits auf einem gut konfigurierten Pentium/100 voll spielbar. Unter dieser Schwelle sollten Sie jedoch nicht anfangen: Texturen und Schattierung sind zwar abschaltbar, dann aber leidet die grafische Qualität beträchtlich. (af)



Die schwierigen Bonuswelten locken mit Extraleben.

ALEXANDER FOLKERS

Auf Spielekonsolen ist die Meßlatte für gute Jump-and-runs um einiges höher angesetzt als auf dem PC. Pandemonium! war bei seinem Erscheinen schon ein hervorragendes PlayStation-Produkt, doch auf dem PC stellt es das momentan aufregendste Hüpfspiel dar. Die ungeheure grafische Vielfalt und die unkomplizierte Steuerung stellen ein Novum dar. Und die witzigen Gegner kommen fast an die von Genreprimus Sonic heran. Die Speicherung der Spielstände über Paßwörter ist der einzig echte Kritikpunkt, den sich Pandemonium! gefallen lassen muß – alles andere paßt wie angegossen.

Ich habe lange davon geträumt, ein gutes Konsolenspiel aus diesem Genre auf dem PC spielen zu können, und endlich geht dieser Traum in Erfüllung – es verdrängt sogar meinen bisherigen Favoriten »Rayman« von seinem angestammten Platz. Falls Sie an Sonic die mittelalterliche Pummelgrafik stört, sollten Sie bei Pandemonium! sofort zugreifen: Es gibt kein vergleichbares Spiel.



PANDEMONIUM!

Hersteller:	BMG Interactive	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 16 MB RAM, 3Dfx-Grafikkarte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

NORSE BY NORSE WEST

Im Dschungel muß Erik seine Schwimmkünste unter Beweis stellen – seine Brüder schauen dabei gebannt zu. (320 x 240)

Wilde Männer ohne Wickie – der langerwartete Nachfolger des Überraschungshits »Lost Vikings« von Interplay ist da.

Vier Jahre zogen ins Land, seit die drei Brüder Erik, Baleog und Olaf aus dem hohen Norden den Klauen des üblen Tomator entronnen sind. Dieser entführte sie vom Mittelalter in fremde Dimensionen, aus denen sie nur mit kollektiver List und Tücke entkommen konnten. Doch Tomator kehrt zurück und beamt die Jungs abermals durch Raum und Zeit. Wer anders als Sie könnte ihnen dabei helfen, zurück zur Erde zu finden?

Schon im Vorgänger »Lost Vikings« war ein gerüttelt Maß Köpfchen gefragt, denn jeder Nordmann hatte seine besonderen Fähigkeiten. Erik kann nicht nur weit springen und mit seinem Dickschädel Wände einreißen, sondern auch schwimmen und tauchen. Baleog hat sich den Teleskoparm eines Roboters geschnappt und erreicht damit ferne Schalter oder schwingt tarzanlike über Abgründe. Mit einem Schwert drischt er auf seine Gegner ein. Der dicke Olaf hat wieder seinen Schild, der vor Feuerbällen und anderen Nettigkeiten schützt und ihn obendrein auf Zwergengröße verkleinern kann. So geschrumpft paßt er durch engste Gänge, für die alle anderen zu groß sind. Obendrein schwebt er durch seine Blähungen über Abgründe und zerstört damit Barrieren. Neu dabei sind Werwolf Fang, der Wände hochkraxeln und zuschlagen kann, sowie Scorch, der feuerspeiende, fliegende Drache. Diese Gesellen müssen Sie steuern, wenn ab und zu beim Teleportieren in den nächsten der rund 30 Levels etwas schiefläuft und einer der Brüder vom Bildschirm verschwindet.



Drache Scorch kann fliegen – Olaf muß sich statt dessen vom Dampf einer heißen Quelle nach oben treiben lassen.

Unterwegs finden Sie allerlei Gegenstände wie Schlüssel oder Bomben. Die dürfen an die anderen Mitstreiter weitergegeben werden. Erik kann Baleog beispielsweise einen Schlüssel reichen, der sich dann auf Olafs Schultern stellt und damit eine Tür öffnet. Schalter, Aufzüge, Geheimräume – es gibt viel zu entdecken. Hat man einen Level einmal gelöst, läßt er sich per Paßwort jederzeit anwählen. Die Steuertasten sind frei definierbar, allerdings werden keine anderen Eingabegeräte unterstützt. Im Mehrspielermodus wird es eng an der Tastatur – dann steuern beide Spieler je einen Charakter. Norse by Norse West wurde zwar optisch und akustisch aufgepeppt, SVGA-Grafik gibt es leider immer noch nicht. Dafür liefern sich die Wikinger deutsch untertitelt ihre herrlich schrägen Wortgefechte zu ebenso schrillen Hip-Hop-Rhythmen. (ra)



Werwolf Fang wartet auf Rettung – Baleog und Olaf schnappen sich gemeinsam den Schlüssel zu seinem Gefängnis.



Am Ende der Friedhofswelt: Während Olaf mit seinem Schild die Flammen abwehrt, repariert Erik die Zeitmaschine.

ROLAND AUSTINAT

Nordisch by nature – die Wikinger sind wieder da! Neue Charaktere und knifflige Rätsel halten Ihre grauen Zellen auf Trab. Neben ruhigem Grübeln über die nächsten Aktionen ist aber auch Timing und Geschick gefragt. Machen Sie mal eine Pause, treiben die bärtigen Barbaren allerhand Späße oder beschweren sich über den ungeschickten Spieler, wenn sie zu oft ins Gras beißen – köstlich!
Nach einem halben Dutzend Levels, in denen Sie mit den Fähigkeiten der Gebrüder vertraut gemacht werden, geht es richtig rund. Niemals jedoch gibt es bösartig unfaire Stellen: Auch wenn manche Hindernisse etwas knifflig sind, kommen Sie mit Übung und einem klaren Kopf weiter. Norse by Norse West ist eine klare Empfehlung an alle Fans intelligenter Denk- und Geschicklichkeitsspiele.

LOST VIKINGS 2: NORSE BY NORSE WEST

Hersteller:	Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	DX4/100, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (zusammen an einem PC)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

BUG TOO! PC

Segasoft läßt die Jump-and-run-Fans nicht im Stich: Der flotte Käfer mit dem Ausrufezeichen geht in die zweite Runde und nimmt diesmal gleich noch etliche seiner Kumpels mit.

Segas Jump-and-run-Held ist ein äußerst ruhmsüchtiges Insekt. Nur so ist erklärbar, daß er sich nach seinen streßreichen Auftritten in »Bug!« nun im Nachfolger »Bug Too!« für ein halbes Dutzend Filme (sprich Welten) engagieren läßt. Allerdings hat der grüne Krabbler diesmal für Verstärkung gesorgt: »Maggot Dog« und »Superfly«. Der eine ist eine Mischung zwischen Hund und Wurm, der andere ein 70er-Jahre-Freak mit Afro-Look und Plateausohlen.

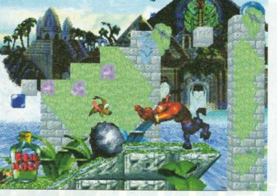
Die drei stürzen sich jedoch nicht gleichzeitig, sondern solo ins Getümmel. Je nachdem, welchen Sie auswählen, sammeln Sie im Spiel Punkte in Knochen-, Kristall-, oder Kugelform. Entsprechend ihrem persönlichen Stil bewegen sich die Helden auch unterschiedlich fort. Vor allem beim Sprinten hat jeder im Trio eine höchst individuelle Art, vom Fleck zu kommen. Während Held Bug mit stolz geschwellter Brust läuft, als transportiere er das Olympische Feuer, kugelt Maggot Dog eher quer durch den Level. Alle Helden haben aber die selben Probleme mit Fieslingen, die zahlreich die Gegend bevölkern – ganz egal, ob sie nun durch die Gruselwelt oder den Zirkus düsen. Wenn Sie den Gegnern nicht gehörig aufs Haupt springen, nagen sie hemmungslos am Lebenssaft. Sicherer ist es daher, ihnen aus der Distanz frech ins Gesicht zu spucken, was erst möglich ist, wenn Sie vorher die entsprechende Flüssigkeit aus den raren Getränkedosen »getankt« haben. Weitere begehrte Sammelobjekte sind Symbole für Extraleben und Energieherzen. Eine Münze hingegen schillert vor Bonusräumen, wo Sie unter Zeitdruck möglichst viele Oskars einsammeln. Da die Spielfiguren sich häufig in die Tiefe des Bildes wagen müssen, ist gezieltes Agieren nicht immer ganz einfach. Das gilt besonders für die Benutzung schaukelnder Plattformen. Da kommt die stets verfügbare Speicherfunktion natürlich sehr gelegen. Die einzelnen Abschnitte innerhalb einer Welt dürfen Sie zudem direkt anwählen. Im Zweispieler-Modus starten die Teilnehmer nacheinander, wobei jeder seinen Lieblingshüpfer aussuchen darf. **(ms)**



Armer Hund! Unter schwerem Beschuß muß Maggot Dog sich die notwendigen Knochen erkämpfen.



Bug setzt sich hier gerade mit einem der flinken Obermotze auseinander.


David gegen Goliath: So ein Wurmhund hat es nicht leicht.

MONIKA STOSCHEK

Um ehrlich zu sein, optisch hat mir der Vorgänger etwas besser gefallen. Die ähnlich aufgebauten Krabbelwelten von Bug Too! reizen mich nicht mehr so stark. Ich streite nicht ab, daß es ziemlich verlockend war, mit einem der neuen Charaktere loszulegen. Allerdings kam ich sehr bald auf den guten »alten« Käfer zurück. Vor allem der »Wurmhund« ist weiter hinten im Bild manchmal schwer auszumachen. Das im Grunde begrüßenswerte Mehr an 3D-Aktionen erleichtert die Ausführung präziser Hüpfarbeit folglich nicht gerade. Hinzu kommt, daß Sie manchen Gegnern gleich mehr als zweimal auf dem Kopf rumtanzen müssen, bevor diese das Zeitliche segnen.

An vielen Stellen ist man für die Speicheroption dankbar, mit deren Hilfe sich wenigstens ausreichende Hartnäckigkeit auszahlt. Jedenfalls ist das neue Geziefer eher etwas für geübte Joystickartisten, wenngleich Fingerakrobatik dank guter Steuerung selbst per Tastatur nicht nötig ist. Da die Motivation stimmt, heimst die technisch saubere Insektenplage vier Sterne ein.

BUG TOO! PC

Hersteller:	Segasoft	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Titel			
3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
9 - The Last Resort	d	3	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
A10 Cuba	e/d	2	49.-
ADI Kinderlernprogramme	d		69.-
Age of Sail	d	2	74.-
AH-64 Longbow + Mission	d	2	74.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	39.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
Armored Fist 2 *	d	2	79.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
A.T.F. X-Fighters + Missions	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	29.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Sport	d	1	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Banzai Bug (Win95)	e	1	54.-
Birthright	d	5	69.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood*	e	1	89.-
Bug Too *	d	1	55.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	29.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Darklight Conflict	d	1	74.-
Dark Reign *	e/d	8	79.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	33.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	74.-
Death Rally	e/d	4	49.-
Demonworld *	e/d	8	69.-
Der Planer 2	d	2	45.-
Der Planer 2 Mission	d	2	25.-
Destruction Derby 2	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	79.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
Dominion (Win 95)	d	8	74.-
Down In the Dumps	d	3	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
F1 Grand Prix 2	d	2	75.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	39.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
Fable	d	3	39.-
Fallen Haven (Win 95)	d	8	84.-
Fall Out	d	1	69.-
FIFA Soccer 97	d	4	59.-
FIFA Soccer Manager	d	2	69.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	49.-
Flottenmanöver	d	8	65.-
Flying Corps	d	2	74.-
G-Nome (Win 95)	d	1	69.-
Gene Wars	d	8	35.-
Gex	d	1	69.-
Hattrick Wins (Win 95)	d	2	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	62.-
Hellbender (Win95)	d	2	69.-
Helicops (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	29.-
Hugo 4	d	1	65.-
IM1A2 Abrams	d	2	79.-
Imperium Galactica	e/d	8	74.-
Independence Day *	d	1	79.-
Interstate 76	e	1	79.-
Iron & Blood	d	1	69.-
Isnogud	d	1	49.-
Jack Nicklaus 4	e/d	4	79.-
Last Rites *	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	74.-
Links LS	e/d	4	89.-
Links LS Collection 1/2/3	e/d	4	49.-
Lomax	d	1	55.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lost Vikings 2	d	2	59.-

CD SPIELE

Titel			
M.A.X. (Jewel Case)	d	2	49.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	69.-
Marble Drop	e/d	4	39.-
Master of Orion 2	e	2	69.-
MDK	d	1	74.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Monster Trucks (Psygnosis)	e/d	2	69.-
Myst	d	3	55.-
Nascar Racing 2	d	4	74.-
NBA Live 97	d	4	74.-
NHL Hockey 97	d	4	69.-
Normality	d	3	55.-
Orionburger	d	3	39.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	64.-
Perfect Weapon (Win 95) *	d	1	75.-
Pete Sampras Extreme Tennis	d	4	74.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	69.-
Pinball 97	e/d	2	55.-
Privateer 2	d	2	69.-
Police Quest 5 SWAT	e/d	3	75.-
Rallye Racing 97	d	4	59.-
Ran Soccer + Ran Trainer 2	d	4	39.-
Rayman	d	1	35.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	74.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Reloaded	d	1	59.-
Riot	e/d	1	65.-
Risiko (W95)	d	8	69.-
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Scarab (Win 95)	d	1	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Schleichfahrt	d	2	69.-
Sega Rally	d	4	59.-
Shadow Warrior*	e	1	84.-
Shattered Steel	e/d	1	49.-
Sherlock Holmes 2: Rose Tatoo	d	3	74.-
Silent Hunter	d	2	59.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	25.-
Sim City 2000 Netzwerk (W95)	d	2	89.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Slamtilt	d	2	54.-
Sonic & Knuckles Coll. (W95)	e/d	1	55.-
Space Hulk 2	d	1	35.-
Speedster	d	4	69.-
Stadt der verlorenen Kinder	d	3	74.-
Stars!	d	8	64.-
Star General (Win 95)	d	8	69.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	1	74.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Syndicate Wars	d	2	49.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
Terracide	e/d	1	79.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	74.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	3S.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	84.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	65.-
The Dig	d	3	44.-
Tie Fighter	d	1	45.-
Time Commando	d	1	49.-
Tom Clancy SSN (W95)	e	2	55.-
Trash It *	d	1	89.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toy Story Spiele Action	e/d	2	49.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Vandell	d	1	79.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Wipe Out 2097	e/d	4	74.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew	e/d	4	79.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel			
3D Ultra Pinball	e/d	2	39.-
5th Musketeer	e/d	3	15.-
Aces of the Deep	d	2	35.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest o.t. New World del.	d	8	45.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia	e/d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	39.-
Earthworm Jim 1	d	1	29.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	39.-
Evocation	d	3	29.-
F1 Grand Prix 1	e/d	1	25.-
Fantasy General	d	8	26.-
Fatal Racing	d	2	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle (Vollgas)	d	3	33.-
Golden Gate Killer	d	3	29.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	39.-
Magic Carpet 2	d	1	29.-
Mechwarrior 2 (Win 95)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Millennia	d	8	10.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Panzer General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Stonekeep	d	5	35.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin´s Passage	d	3	25.-
Transport Tycoon + World Ed.	d	8	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms	d	8	29.-
X-COM (UFO 2)	d	8	29.-

CD-Bundles

Titel			
Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	74.-
MegaSIXpak (6 CD´s) (Magic Carpet 2, Comanche, Terra Nova, Fantasy General....)	e/d	8	59.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	35.-
Gravis Überlebens Pack (Creatures, Martini Racing, Gravis Game Pad)	d	2	69.-
Extreme Velocity (T.F.X EF 2000, AH-64 Longbow, A.T.F X-Fighters))	d	1	85.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	74.-

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	69.-
Silent Thunder + Earthsiege 2	55.-
3D Ultra Pinball 1 & 2	79.-

Hardware

Aktivboxen	ab 29.-
Diamond Monster 3D Grafikkarte	449.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Thrustmaster Gamecard	69.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	49.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	59.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	54.-
Microsoft Sidewinder 3D Pro	89.-
Logitech Wingman DIGITAL	99.-
Thrustmaster GP 1	159.-
Thrustmaster Formula T2	219.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1
Das erfolgreiche Spiel auf der Playstation jetzt endlich für den PC!
Komplett deutsch nur **79.-**

X-Wing vs Tie-Fighter
Need for Speed 2
Komplett deutsch je nur **74.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Nemesis Extreme Assault – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

UEFA Champ. League 96/97 – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

POD – inkl. Thrustmaster Formula T2 nur 249.- – Anleitung deutsch nur **69.-**

Comanche 3 Conquest Earth * – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! je nur **79.-**

Moto Racer – Mit Easy Rider-Feeling! – Komplett deutsch nur **75.-**

Daggerfall Deadly Games – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

Q**** Mission CD 1/2	je	49.-
Redneck Rampage	e	69.-
Dark Forces 2 *	e	89.-
Resident Evil	e	89.-
Blood Shareware	e	10.-

Outlaws Exhumed – Anleitung deutsch – Top-Spiele Top-Preise! je nur **74.-**

Command & Conquer Total !

C & C SVGA	d	79.-
C & C 2	d	79.-
C & C 2 Gegenangriff	d	29.-
C & C Level CD	d	15.-

Harvest of Souls *	d	69.-
Atlantis *	d	74.-
Star Trek Generations	d	74.-
KKND	d	59.-
Theme Hospital	d	74.-

Spielbare Levels + Strecken

Die Siedler 2	e/d	19.-
Tomb Raider	e/d	19.-
Bleifuß 2	e/d	19.-
Need for Speed 2	e/d	19.-

Pandemonium *	d	74.-
Sim City 2000 Netzw.	d	89.-
Speedster *	d	69.-
Evidence (W95) *	d	79.-
Kick Off 97 *	e/d	69.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!



Geschicklichkeitsspiel für Profis

LOMAX

Kaum stellt sich der geneigte Spieletester langsam auf das softwarearme Sommerloch ein und träumt von Urlaub, schon läßt Psygnosis erneut die Lemmings los: klein, verhext und gemein!



Auf dem Geisterschiff muß sich unser Held nicht nur vor Piratenangriffen in acht nehmen, sondern auch vor Haien.

Als ob die Lemminge mit ihrem ausgeprägten Hang zum Suizid nicht schon für genug Streß in Spielerkreisen gesorgt hätten: Jetzt lassen sich die kleinen Kerlchen im Jump-and-run »Lomax« auch noch von Übel-Ed in wahre Pixel-Kotzbrocken verwandeln. Der Magier macht mit Hilfe seiner Zauberkräfte die Lemmings zu willenlosen Werkzeugen seiner dunklen Pläne. Ganz Lemmingland steht unter seinem Bann, bis auf einen einzigen Winzling. Er heißt Lomax und hat nun einen schweren Job: die verzauberten Kumpel zu befreien und somit seine Heimat vor dem Untergang zu retten. Tja, und weil man einen solch netten Minihelden einfach nicht im Stich lassen darf, helfen Sie ihm natürlich dabei.

Ganz so hilflos, wie erwartet, ist der gute Lomax aber zum Glück nicht. Er hat einige Tricks drauf, die ihm im Kampf gegen den bösen Ed und die versklavten Brüder sehr zugute kommen. Dabei handelt es sich nicht um so profane Dinge wie Laufen, Springen oder Ducken, die ohnehin jeder Jump-and-run-Held beherrscht und die auch für Lomax zum Standardkönnen gehören. Er dagegen zaubert so manche Spezialfähigkeit aus dem Hut, respektive seinem Helm. Denn wenn er eine solche Kopfbedeckung gefunden hat, vermag er diverse Fertigkeiten anzuwenden, vorausgesetzt er hat auch ein entsprechendes Symbol vorher aufgesammelt. Die vier Extrakünste erlauben es dem Heldchen, seinen Schädelwärmer als Granate oder Enterhaken zu benutzen. Andere verdoppeln die Reichweite oder ermöglichen temporäres Schweben. Symbole und Münzen (pro 100 ein Extraleben) gibt es für befreite Lemminge, oder sie befinden sich im Level verteilt in Fässern, Kisten und sonstigen Gefäßen. Diese öffnet der Held, wirbelwindähnlich, mit seinem Drehsprung. Nicht nur Sprungkraft ist gefragt, zu Beginn heißt es, sich in einer üppig bewachsenen Landschaft an Lianen entlang-



Manchmal kann der Überlemming auch in die Tiefe des Bildes gehen.



In der Vulkanlandschaft überlegt Lomax gerade, ob der Bombenhelm wohl diesen Berg wegsprengt.

MONIKA STOSCHEK

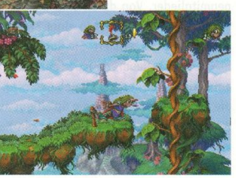
Einfach zu schön, um wahr zu sein: Selbst unser Jump-and-run-Hasser Mick war von den putzigen Kerlchen, den netten Animationen und der liebevollen Ausstattung ganz angetan. Feines Parallax-Scrolling, tausend kleine Details, stimmungsvolle FX und nette Musik. Dazu ein äußerst begabter Knuddelheld unterwegs in abwechslungsreichen Levels. Nichts schien zu fehlen: Auf den ersten Blick fand ich Lomax einfach süß! Aber schon bald vergällten Steuerung und fiese Stellen Tröpfchen für Tröpfchen die Qualität, sprich Spielfreude.

Selbst per Joypad gesteuert fällt der Charakter immer wieder mal über den Rand einer Plattform, weil er leicht nachrutscht oder ungenau landet. Die komplizierte Tastatur-Steuerung verlangt von den Fingern bereits die doppelt gehockte Schraube. Da es nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad gibt, sind die nicht üppig vorhandenen Bildschirmleben und Continues bald verwirkt und somit oft auch die Chance, eines der begehrten Paßwörter zu ergattern. So kommen nur wirkliche Könner in den vollen Genuß der vielgestaltigen Zombie-Lemminge in ihren witzigen Welten. Bei besserem Handling und mehr Fairneß wären locker vier Sterne drin gewesen.

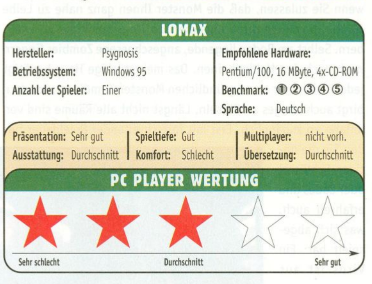


zuhangeln. Später geht es auf ein Piratenschiff oder zu den Revolverhelden. Zombiegleich wandern überall jede Menge verzauberter Lemmings im entsprechenden Outfit herum. Tritt Lomax ihnen mützenlos entgegen, stirbt er bei einer Berührung ebenso, wie wenn er in Schluchten fällt. Auch Gewässer sollte er besser meiden. Es gibt zwei Methoden, um seine verhexten Brüder vom bösen Fluch zu kurieren: Er schleudert ihnen seinen Helm entgegen, der anschließend bumerangartig zu ihm zurückkehrt, oder überrennt sie mittels doppeltem Rittberger. Ist das gelungen, ertönt ein kehliges »Yippieh« vom befreiten Grünschopf, der dann in gewohnter Manier per Schirm entschwebt. Die Anzahl geretteter Knirpse und gesammelter Münzen sowie die gerade gewählte Fähigkeit werden angezeigt. Gelegentlich bedient Lomax sich aus seinem althergebrachten Lemmingerepertoire, etwa wenn er sich irgendwo durchbuddeln muß, was nur horizontal klappt. Zum Überbrücken von Abgründen leisten abgelegte Bodenplatten gute Dienste. Sie zerspringen allerdings nach zehn Sekunden, dafür drängt außer in den Bonusstufen kein Zeitlimit. Ist ein Level geschafft, wird ein Paßwort spendiert. Das Spiel kann in zweierlei Auflösungen und Farbtiefen gestartet werden. **(ms)**





In den Bonusabschnitten gibt es einiges abzusahnen, aber die Zeit drängt.



Außer nach unten und oben guckt der Kleine auch mal in die Ferne – kein Wunder bei der schönen Gegend.

LOMAX

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/100, 16 MByte, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

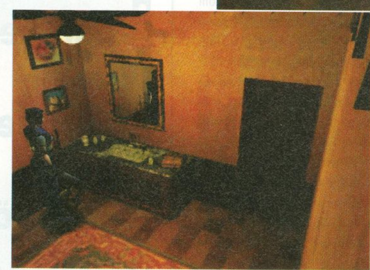
Action-Adventure für Fortgeschrittene

RESIDENT EVIL

Mit dem Bösen in »Resident Evil« konnte sich bislang nur herumschlagen, wer im Besitz einer PlayStation war. Neuerdings dürfen sich auch PC-Abenteuer gruseln, sofern in ihrem Rechner eine 3D-Beschleunigerkarte mit einem Power-VR-Chip steckt.

Die Erste Allgemeine Verunsicherung trällerte es bereits vor Jahren: »Das Böse ist immer und überall.« Wenn es nach Capcom/Virgin geht, soll sich dies in »Resident Evil« für die Freunde von Action-Adventures nun bewahrheiten, und zwar an allen Ecken und Enden.

Der Spezialauftrag, den die Einsatztruppe S.T.A.R.S. im Juli 1998 erhält, ist wirklich äußerst speziell. In einem Kaff namens Raccoon City kommt es zu ominösen Vermißtenfällen und grausigen Leichenfunden. Als die Einheit zum Einsatzort fliegt, weiß eigentlich keiner ganz genau, was dort wirklich vorgefallen ist. Sicher scheint lediglich, daß sich kurz zuvor ein Bravo-Team auf den Weg gemacht hat. Die später ankommende Alpha-Crew findet jedoch nur noch deren notgelandeten Hubschrauber vor. Urplötzlich werden die Retter von wilden Bestien angefallen und flüchten in einen nahegelegenen Landsitz. Daß dieser alles andere als sicher ist, merken auch Sie spätestens, wenn Sie die Steuerung eines der Mitglieder übernommen haben. Wahlweise gehen Sie als der muskulöse Chris oder als schlanke Jill auf Jagd nach Zombies. Genau diese Spezies, und noch einige andere unangenehme Bewohner, machen die weitläufige Villa unsicher. Um die Umgebung besser durchsuchen zu können und natürlich, weil sie wahnsinnig klug sind, trennen sich die Gruppenmitglieder. Von da an sind Sie auf sich allein gestellt und treffen die anderen erst in einer Zwischensequenz wieder, falls etwas Wichtiges passiert. Sie durchkämmen das Haus buchstäblich Raum für Raum, da jeder einzelne nach einer kurzen »Türanimation« neu von der CD geladen wird. Während sie sich durch die Zimmer bewegt, wird die Spielfigur aus ständig wechselnden Winkeln gezeigt. Da zunächst nur ein Kampfmesser Ihr Arsenal ziert, sollten Sie sich schleunigst nach etwas effektiverem wie beispielsweise Pistole, Gewehr oder Bazooka umsehen. Denn wenn Sie zulassen, daß die Monster Ihnen ganz nahe zu Leibe rücken, beginnen diese ungeniert an Ihrer Spielfigur zu knabbern. Selbst am Boden liegende, angeschossene Zombies fingern noch nach den Heldenbeinen. Das mehrstöckige Haus benötigt jedoch nicht nur einen gründlichen Monsterräumdienst, sondern birgt auch einiges an Rätseln. Längst nicht alle Räume sind von anfang an zugänglich. Erst mit fortschreitender Spieldauer finden Sie die nötigen Schlüssel oder Codes und erfahren auch, was sich abgespielt hat: Ein Virus ist aus



Eitel guckt unsere Heldin in den Spiegel. (800 x 600)

▲ Die Krähen beäugen hier aus respekvoller Entfernung die Bazooka in Jills Händen. (800 x 600)

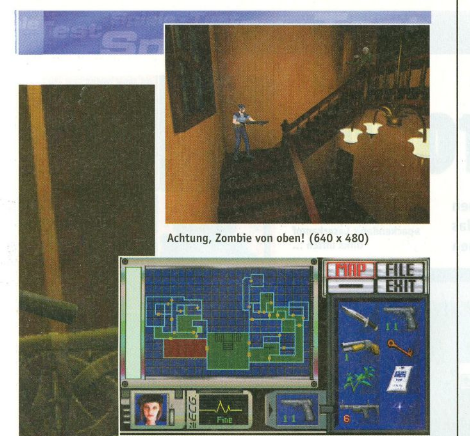


Manchmal lohnt es sich, das Mobiliar zu verschieben. (640 x 480)

MONIKA STOSCHEK

Zweifellos: Das Spiel ums Übel ist gar nicht übel. Die schaurige Atmosphäre kommt nicht nur von der Gruselmusik, sondern vor allem von recht flüssig animierten Bewegungen durch schauerlich-düster gestaltete Räume. Trotz bedrohlicher Monster wie Schlangen, Zombies und aggressiven Krähen bringt bloßes Draufhalten nichts, da man erstens die richtige Waffe für den jeweiligen Gegner zücken sollte und zudem chronischer Munitionsmangel herrscht. Die Actionanteile überwiegen zwar, aber die Puzzles verkommen nicht zum dumpfen Rumprobieren. Außerdem unterscheiden sich die Lösungswege für Jill und Chris, so daß das Böse zum erneuten Durchspielen reizt.

Soweit so gut; nun zum weniger Guten: Wer um alles in der Welt ist für dieses ätzend kleine Inventar verantwortlich? Wenn ich beispielsweise das Pech habe, erst die Patronen und dann die Heilpflanze aufzunehmen, kann ich letztere unter Umständen nicht nutzen, weil kein Platz mehr frei ist. Wenn mein Held dann schwerverletzt zum Depot wankt und sich unterwegs meucheln läßt, werde ich selbst zum Zombie. Daß man nur in bestimmten Räumen speichern darf, ist auch nicht toll. Außerdem habe ich selten so viele langweilig-häßliche Türen ansehen müssen wie hier bei den langen Ladezeiten. Zuviel Ärgernis für vier Sterne, aber drei sind es dicke.



Achtung, Zombie von oben! (640 x 480)

Auf Knopfdruck erscheinen Infos zum Gesundheitszustand und das Inventar.

einem Labor entwischt, der alle Infizierten in gefräßige Zombies verwandelt. Aus verschiedenen Informationsquellen tragen Sie Ihre Rechercheergebnisse für den Abschlußbericht zusammen. Apropos tragen: Da das Inventar nur sehr begrenzt aufnahmefähig ist, müssen Sie gelegentlich Platz schaffen, indem Sie einige Objekte in einer Kiste deponieren und sie dort später wieder abholen. Mit etwas Spürsinn entdeckt man Karten zur besseren Orientierung in den riesigen Etagen. **(ms)**



Nur wenn Sie die Leiche untersuchen, greifen die Krähen an.

RESIDENT EVIL

Hersteller:	Virgin	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/100, 16 MByte, 8x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

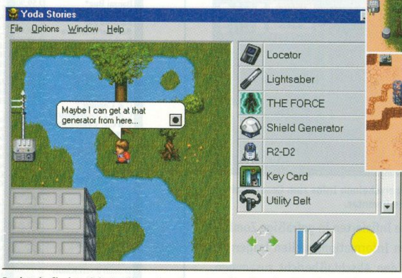


Action-Adventure für Einsteiger

YODA STORIES

Luke Skywalker als Desktopmännchen im Auftrag von Pixel-Jedi Yoda – das hat weniger mit Star Wars zu tun als Lord Helmchen aus der Mel-Brooks-Filmsatire »Spaceballs«.

Eine Auswahl aus Spielszenen, beachten Sie den »packenden« Laserkampf links unten ...



Rechts befindet sich das Inventar, darunter eine Anzeige über benachbarte Sektoren, die momentane Waffe sowie die Lebensenergie.

Mit »Indiana Jones' Desktop Adventures« gelang es LucasArts, zu einem der beliebtesten Kinohelden ein Spiel herauszubringen, das an grafischer Eleganz von den Icons eines typischen Windows-Bildschirms geschlagen wurde. Anscheinend waren die Verkaufszahlen gut genug, um nun auch noch die Supernova der Filmgeschichte schlechthin zu verunstalten: »Yoda Stories« ist im Star-Wars-Universum angesiedelt, das zur Zeit aufgrund der überarbeiteten Special Editon wieder in allen Lichtspielhäusern flimmert.

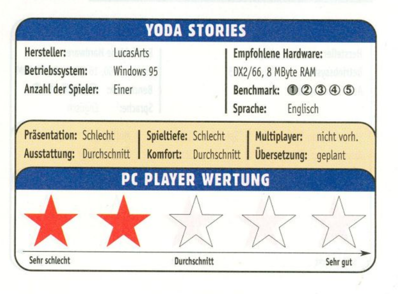
Sie spielen Luke Skywalker, der vom über 800 Jahre alten Yoda auf Dagobah zum Jediritter ausgebildet wird. Doch wer jetzt ein 3D-Actionspiel oder hochwertige Adventurekost erwartet, wird enttäuscht: Ihr Alter Ego hat die Gestalt eines pummeligen Sprites mit aufgequollenem Kopf, das durch zufallsgenerierte Welten läuft. Das Geschehen wird in einem Fenster dargestellt, dessen Größe nicht verändert werden kann. Nachdem Sie sich zu Beginn von Yoda einen Auftrag abgeholt haben, treffen Sie im Zielgebiet auf allerlei Soldaten, Roboter und Monster. Die Spielwelt besteht aus mehreren quadratischen Sektoren; wenn Sie ein Gebäude betreten, wird im Stil der alten »Ultimas« auf eine Innenraum-Karte umgeschaltet. Eine Vielzahl einfacher Rätsel ist zu lösen, meist durch Benutzen eines bestimmten Objekts. Luke kann Kisten verschieben, Gegenstände eintauschen und natürlich kämpfen: Per Lichtschwert, Granate oder Laserpistole erwehrt er sich großköpfiger Mini-Sturmtruppen.

Bei jedem Neustart generiert das Programm eine neue Welt in einer von drei Größen. Kein Spiel verläuft wie das andere, auch wenn nach mehreren Partien die ersten Puzzles abermals auftauchen. Die Spieldauer beträgt unserer Erfahrung nach ein bis zwei Stunden für eine mittelgroße Welt – ideal fürs Erfolgserlebnis zwischendurch. Nach zehn erfolgreichen Spielen erhält Luke mehrere »Ladungen« der Macht – damit lassen sich spezielle Rätsel lösen oder Gegner lähmen. Eine Art kontextsensitive Hilfe wird durch den Roboter R2-D2 symbolisiert. Sollte sich ein Spiel doch mal länger hinziehen, darf gespeichert werden. In der getesteten US-Version findet sich auf der CD ein wenig Multimedia-Material zur Neufassung von Star Wars. (la)

JÖRG LANGER

Star Wars in allen Ehren, doch um den zweiten Teil der sogenannten »Desktop Adventures« zu mögen, muß man sein ästhetisches Empfinden in den Spontanurlaub entlassen. Was da an Einfachsprites über das Winzfenster hoppelt, läßt den guten Obi Wan Kenobi im Sphärengrab rotieren und Ultima 3 im Nachhinein als technisch perfektes Kleinod der Software-Schmiedekunst wirken. Schlimm finde ich vor allem die Kämpfe: Mein Bildschirmheld ruckelt vor sich hin, die Gegner ruckeln um ihn herum – mit geschlossenen Augen habe ich (wie Luke im Film) noch die besten Trefferchancen.

Nun möchte Yoda Stories kein Wochenendfüller sein, sondern schielt auf das kurze Spielvergnügen zwischendurch. Diesen Anspruch erfüllt es, zumal Fans viele Elemente aus den Filmen entdecken werden: Luke watschelt durch ein Ewoks-Dorf, sein X-Wing steckt im Sumpf fest und Han Solo braucht dringend Knete. Der Hauptreiz des Low-Budget-Spiels rührt von den immer neu kombinierten Gegenständen und Miniŕätseln her. Ein häßlicher Bildschirmschoner mit sehr viel Interaktion, den man pro Woche durchaus eine Stunde lang ertragen kann.



YODA STORIES

Hersteller:	LucasArts	**Empfohlene Hardware:**	DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

ISNOGUD

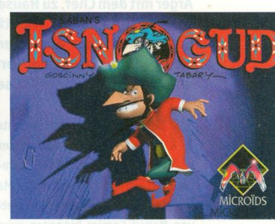
Eine betont orientalische Kulisse à la Hollywood prägt das Isnogud-Spiel.

Nomen est omen: »Isnogud« ist echt nicht gut. Da kann die bekannte französische Comicfigur auch nicht viel retten, wenn der Funke Spielspaß einfach nicht überspringt.



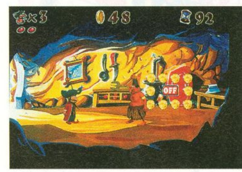


◀ Nur selten schafft es die Win-95-Installationsroutine bis zum Grafiktest, ohne vorher abzustürzen.

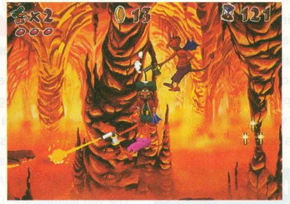


Der schurkische Held Isnogud trachtet dem Kalifen immer noch nach dem Thron.

Schon 1962 trieb sich der hinterhältige »Isnogud« (Iznogoud im franz. Original) in orientalischen Comiclandschaften herum, immer auf der Suche nach einer Chance, sich den Thron des Kalifen unter den Nagel zu reißen. Sein Ziel hat sich bis heute nicht geändert, dafür aber das Terrain: Sowohl in einer Fernsehserie (ausgestrahlt von der ARD im Tigerenten-Club) als auch im Computerspiel (programmiert von Microids) strebt Isnogud weiterhin danach, Kalif zu werden anstelle des Kalifen. In Szene gesetzt wurde der kleine Intrigant mit der großen Nase ursprünglich vom Zeichner Jean Tabary und dem Texter René Goscinny, Miterfinder von Asterix. Vom hintersinnigen Charme des erfolgreichen Comicvorbildes blieb beim PC-Spiel eigentlich nur die originalgetreue Titelfigur übrig. Sowohl der unnachahmliche Goscinny-Humor als auch die phantasievollen, aber stets zum Scheitern verurteilten Attacken auf den Kalifenthron blieben hier auf der Strecke. Beim Geschicklichkeitsspiel Isnogud handelt es sich im Grunde nur um eine phantasielose Interpretation des alten Themas Jump-and-run. Weder von den Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur noch vom Aufbau der Plattformen her sind Innovationen zu entdecken. Im Gegenteil, verglichen mit aktuellen Jumpern wie »Pandemonium«, »Rayman« oder »Sonic« hinkt der Großwesir um Jahre hinterher. Die Kulisse aus 1001 Nacht, untermalt von Sindbad-Musik, vermag es da auch nicht mehr, den Spieler lange vor dem Monitor zu halten. Wenigstens die Steuerung gibt sich untadelig, wenn auch die Reflexe eines Samurai gefragt sind, um selbst im einfachsten Level den Zusammenstoß mit Piraten, der Palastwache oder der Teppichpolizei zu vermeiden. Für jeden unter Zeitdruck bewältigten Level gibt es ein Paßwort. Unser Tip: Im Hauptmenü die Tastenkombination »D« + »Z« + »F9« eingeben. So sind die lediglich 14 Levels direkt anwählbar. (rm)



Die versteckten Räume sind weder schwer zu finden noch besonders aufregend.



▲ Höllisch schwer: Isnogud verlangt gute Reflexe – und viel Phantasie, um die Plattformen vom Hintergrund zu unterscheiden.

RALF MÜLLER

Sind Sie schon mal im Türkei-Urlaub einem Teppichhändler aufgesessen? Mit 69 Mark riskiert man bei Insogud natürlich wesentlich weniger Geld, doch verladen kommt sich der Käufer wohl auch vor. Wenigstens ging es mir so, denn abgesehen vom nett animierten Comichelden und dem orientalischen Touch bleibt bei genauerer Betrachtung sehr wenig Spiel übrig.

Täuschung Nummer eins: In der Grafik kommt es immer noch zu Mißverständnissen, was zum Hintergrundbild gehört und welche Vorsprünge tatsächlich anspringbar sind. Täuschung Nummer zwei: Die nette Setup-Routine, die per Autoplay unter Windows 95 willig ihren Dienst aufnimmt, beendet die Installation fast immer mit einem Absturz. Das Spiel konnte ich im Test ohnehin nur unter DOS richtig starten. Endgültige (Ent-)Täuschung: Spieltiefe, Machart und Levelanzahl sind ungenügend. Dafür kann Microids nur einen Stern einsammeln.

ISNOGUD

Hersteller:	Microids	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★☆☆☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Ärger mit dem Chef, zu Hause Frust statt Lust? Acclaim bietet PC-Kämpfern traditionell mit Prügelspielen Gelegenheit zum Abreagieren. Manchmal verlagert sich der Unmut des Spielers dabei sogar gegen das enttäuschende Programm selbst.

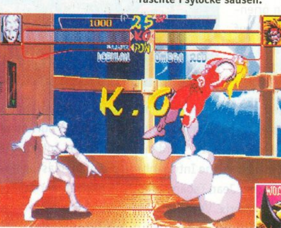


Hier läßt Silver Samurai sein Schwert auf die überraschte Psylocke sausen.

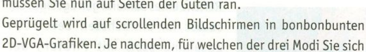


Storm kann nicht nur wirbeln, sondern auch elektrisieren. Hier ist Spiral ihr Opfer.

Meist meutern miese Mutanten und bedrohen brave Bürger bitterböse – bei »X-Men: Children of the Atom« droht Destruktion durch den Meister Magneto. Ich liebe Alliterationen – den Liebhabern von Marvel Comics hingegen werden die Helden dieses von der Konsole konvertierten Prügelspiels eher am Herzen liegen. Insgesamt zehn Schläger bilden eine Elitegruppe von Mutanten, die mit Superkräften ausgestattet sind. Sie sollen den üblen Magneto stoppen, der Chaos stiften will, weil er glaubt, seine Mutantenfamilie könne nur durch die Zerstörung aller Menschen überleben. Um das zu verhindern, müssen Sie nun auf Seiten der Guten ran.



Wehe, wenn Iceman via Special-move seinen Riesenschneeball auf dem Gegner zertrümmert.



Geprügelt wird auf scrollenden Bildschirmen in bonbonbunten 2D-VGA-Grafiken. Je nachdem, für welchen der drei Modi Sie sich entscheiden, kloppen Sie zu zweit oder allein. Im Survival-Mode treten Sie in Einrundenkämpfen allein nacheinander gegen sämtliche Protze an. Zuletzt wartet Magneto höchstselbst auf eine Abreibung. Entsprechend ihrer Herkunft verfügen die Actionhelden über phantastisch anmutende Spezialtechniken, die Sie zum Teil selbst rausfinden müssen, da diese nicht komplett im Handbuch dokumentiert sind. Bei Ihren Attacken kommt es mehr auf Schnelligkeit als auf Treffgenauigkeit an. Die Bewegungen der Akteure sind teils recht ausgefallene Manöver wie etwa stürmisches Wirbeln oder bizzelnde Blitzschläge. Am besten ist das per Gamepad oder Joystick zu bewerkstelligen. Die Kalibrierung machte bei unserer Version allerdings Mätzchen. An Optionen läßt sich querbeet das Übliche von Rundenzahl, über Zeit bis Schwierigkeitsgrad (achtstufig!) einstellen. **(ms)**



Die verschiedenen Kämpfer im Überblick.



MONIKA STOSCHEK

Als Heinrich Lenhardt mir anno Tobak meinen Spitznamen Mortal Moni verpaßte, dachte ich noch wohlwollend an das mittlerweile indizierte Prügelspiel von Acclaim, dem der Name entlenhardet ist. Inzwischen ist in diesem Genre die 3D-Ära angebrochen, und wenn mir dann ein hektisches 2D-Gekloppe aus gleichem Haus im Testrechner landet, frage ich mich, wer das Ding kaufen soll.
Zugegeben, bei »X-Men« gibt es stilgerecht »X« Einstellmöglichkeiten. Bei acht Schwierigkeitsstufen haben auch Einsteiger locker Chancen, in den Endkampf zu kommen. Die Auslösung von Special-moves beruht häufig mehr auf dem Zufallsprinzip, als auf den Steuerungskünsten der Spieler. Wer auf realistisches Kampfgeschehen steht, wird den Phantasiebewegungen der Marvel-Helden wenig abgewinnen. Da können die flachen Arenen noch so bunt und die Sprüche noch so großmäulig sein. Aber im Zeitalter von Virtua Fighter und Co. kaufen ohnehin nur noch Sammler oder abgebrühte Comicfans diese Relikte einer vergangenen Epoche.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Hersteller:	Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 8 MByte, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

PUZZLE BOBBLE

Die Gallier sind nicht allein mit ihrer Angst, der Himmel könne ihnen auf den Kopf fallen: Im Bubble-Bobble-Nachkömmling »Puzzle Bobble« zittern Babbie und Bobbie vor einem ähnlichen Schicksal.



Wer bubbelt schneller? Am Splitscreen können Sie gegen Freunde spielen.

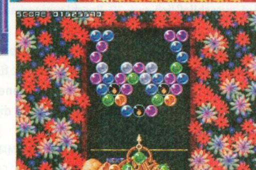
▲ **Daß bei den Knallfarben die Seifenblasen nicht von allein platzen, grenzt an ein Wunder ...**

Bei »Puzzle Bobble« hängt der Himmel nicht voller Geigen, sondern voller bunter Blasen. Böse Mächte haben das magische Buch der Seifenblasen gestohlen und wenden nun die darin niedergelegten Sprüche gegen die ganze Bevölkerung an. Die Folge: Unheimliche Seifenkugeln sinken herab und drohen alles zu erdrücken. Um das wertvolle Zauberbuch wiederzubekommen, verwandeln sich die Jungs Babbie und Bobbie heroisch in Luftblasen-Drachen. Bewaffnet mit einer Kanone versuchen sie, den Himmel von der blubbernden Plage ein für allemal zu befreien.

Damit Sie nicht völlig tatenlos zusehen müssen, dürfen Sie die Steuerung per Tastatur oder Joypad übernehmen. Dann lassen Sie die kleinen Kerlchen am unteren Bildrand werkeln: Seifenblasenkanone ausrichten und ballern, was das Zeug hält. Sie schießen farbige Seifenkugeln und sorgen dafür, daß möglichst gleichfarbige aneinander haften. Hängen drei oder mehr solcher Bubbles gleicher Farbe aneinander, platzen sie und reißen darunterhängende Bälle mit hinab. Da die Dinger natürlich nicht in der gewünschten Reihenfolge geladen werden, ist schon taktisch geschicktes Vorgehen gefragt. Jeweils einen Ball sehen Sie im voraus. Bei zu langem Zögern löst der (Ab-)Schuß automatisch aus. Ist eine bestimmte Anzahl von Kugeln abgefeuert, senkt sich der Bildschirmhimmel um ein Stück, und die Gefahr wird im Wortsinne bedrückend. Wenn auch die letzte Reihe »überfüllt« ist, geht ähnlich wie bei »Tetris« der Level verloren. Zum Glück gibt es Continues. Nehmen Sie ein solches in Anspruch, werden eine Runde lang Hilfslinien eingezeichnet, die den Weg der Kugel anzeigen. Das ist vor allem für Bandenschüsse wichtig, die Seifenblasen prallen nämlich von den Seitenwänden wie beim Billard ab. Einige der Zielkugeln haben spezielle Eigenschaften. Treffen Sie etwa einen der Bälle mit Blitzsymbol, räumen diese den gesamten Bildschirm unterhalb ihres Standorts ab. Die wassergefüllten hingegen bringen Verwirrung ins Spiel, indem sie die Farben der Bälle ändern. Aber so läßt sich oft eine schon hoffnungslos verfahrene Situation doch noch retten. Sie dürfen gegen Freunde oder den Computer antreten. (ms)



In der ersten Runde nach einem Continue erscheinen Hilfslinien zum besseren Zielen.



Laßt Blumen sprechen – Spezialbälle mit Feuersymbol sind sehr wirksam.

MONIKA STOSCHEK

Na gut, den Oskar für innovative und abwechslungsreiche Grafik oder tollen Sound kann Puzzle Bobble nicht für sich beanspruchen. Am Spielprinzip gibt es jedoch nichts zu mäkeln: einfach, aber durchaus mit einigen Zutaten in Richtung Suchtspiel. Mir haben vor allem der faire Spielaufbau und die diversen Modi gefallen. Durch eine Art Blattschuß zur rechten Zeit, im richtigen Winkel und in eine enge Lücke, kann ich auch eine vertrackte Situation noch lösen. Duelle gegen einen Kumpel am Splitscreen machen am meisten Spaß.

Wer Bubble Bobble mochte, wird auch an Puzzle Bobble Gefallen finden. Mit drei Schwierigkeitsgraden, Continues und Speicheroption ist das Spiel ebenfalls für Einsteiger durchaus empfehlenswert.

PUZZLE BOBBLE

Hersteller:	Game Bank	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/120, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
(gleichzeitig an einem PC, Netzwerk oder Modem)		**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FORMEL 1

Mutig, mutig. Psygnosis wagt sich als einer der ersten Hersteller an die Entwicklung von Spielen, die ausschließlich auf 3D-Beschleunigerkarten laufen.



High-Color und gefilterte Texturen allein machen noch keinen Spielehit. (Orchid Righteous, 640 x 480)

Wir mochten der offiziellen Ankündigung der Psygnosis-Pressestelle kaum glauben: Ja, »Formel 1« wird ausschließlich mit 3D-Beschleunigerkarten lauffähig sein. Gut, wer eine wirklich rasante Formel-1-Simulation mit einer Bildrate von 30 Frames pro Sekunde unter Windows 95 realisieren möchte, ist für unterstützende Hardware sicherlich dankbar. Und eines schönen Morgens war es dann tatsächlich soweit, das Testmuster für die 3Dfx- und Rendition-Chipsätze erreichte die Redaktion.

Bestens gerüstet mit einem Pentium/200-MMX und der Righteous-Karte von Orchid mit besagtem 3Dfx-Chip starteten wir voller Erwartung das Programm. Empfangen wurden wir von einem schmucklosen Menü, das uns die Wahl zwischen 17 Einzelrennen auf den bekannten Formel-1-Strecken der Saison 1995 oder einer kompletten Meisterschaft ließ. Außerdem durften wir uns für einen der 36 Fahrer von damals samt seines Wagens entscheiden. Flugs gaben wir der realistischen Steuerung den Vorzug vor dem Arcade-Modell, wählten statt Regenwetter Sonnenschein – und fanden uns umgehend auf dem gewählten Monaco-Kurs wieder. Zu Beginn fiel es kaum auf, aber nach der Startphase wurde es unübersehbar: Formel 1 ruckte bei voller Detailstufe selbst auf unserem High-end-System noch ein wenig. Von Unspielbarkeit kann zwar keine Rede sein, die versprochenen 30 Frames werden aber nicht erreicht. Erst nachdem wir die Sichtweite entsprechend verringert hatten, spielte es sich flott. Derart vorgewarnt, wagten wir uns an die Rendition-Version. Wie befürchtet ruckte auch hier die höchste Auflösungsstufe, das aber noch erheblich heftiger als bei der Righteous. Zum flüssigen Spielen mußten wir zur nächstniedrigeren Auflösung von 512 mal 384 Pixel zurückschalten. Für alle anderen Beschleunigerkarten wird es laut Herstellerangabe keine Spezialfassung geben, sie werden nur über die Standard-Direct-3D-Schnittstelle von Windows 95 angesprochen. Unser Testmuster bot diese Möglichkeit noch nicht, die Erfahrungswerte lassen aber eine niedrigere Performance erwarten. (mic)



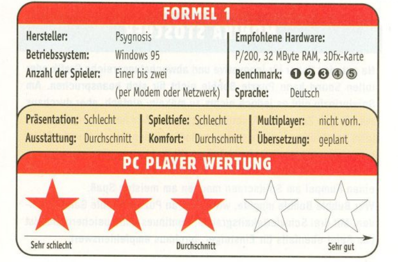
Mit dem Rendition-Chip ruckelt es in der höchsten Auflösungsstufe. (PCI Blaster, 640 x 480)

Den Rückspiegel soll dieser Blick nach hinten ersetzen. Allerdings sehen Sie dann nicht mehr, wohin Sie fahren. (Orchid Righteous, 640 x 480)

MICHAEL SCHNELLE

Ich kann kaum in Worte fassen, wie sehr mich Psygnosis mit Formel 1 verärgert hat. Schon das Spiel an sich ist bestenfalls mittelprächtig. Wenn Sie Tuningmöglichkeiten für die Boliden wie bei Grand Prix 2 suchen, werden Sie herb enttäuscht: Gerade mal Reifenabrieb, Schadensempfindlichkeit und Spritverbrauch lassen sich variieren. Selbst der realistische Fahrmodus ist weit vom komplexen Handling des Referenzprogramms entfernt. Dafür verändert immerhin der Regen die Streckeneigenschaften nachhaltig. Schlichtweg lachhaft sind die sich häufig wiederholenden Kommentare von Jochen Mass, die im Tunnel sogar hallen. Na ja, vielleicht fährt der Mensch im Cockpit mit. Außerdem fehlt der Rückspiegel; für einen Blick nach hinten muß man die Perspektive wechseln und fährt solange blind.

So richtig sauer bin ich auf die mäßige Ausnutzung der 3D-Beschleuniger. Wenn man sich für einige hundert Mark eine derartige Karte zulegt, kann man flüssige Grafik in hoher Auflösung erwarten. Wie das aussehen kann, hat Eidos mit Tomb Raider erfolgreich vorgeführt. Formel-1-Freunde sind nach wie vor bei Grand Prix 2 immer noch um Klassen besser aufgehoben.



FORMEL 1

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	P/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem oder Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

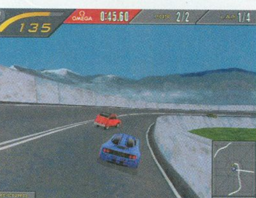
NEED FOR SPEED 2

Motoren, Mädchen und Moneten. Diese drei Dinge gehören zusammen wie Pech und Schwefel. Fehlt Ihnen für diese Hobbies das nötige Kleingeld, kann Electronic Arts zumindest das Transportmittelproblem lösen.

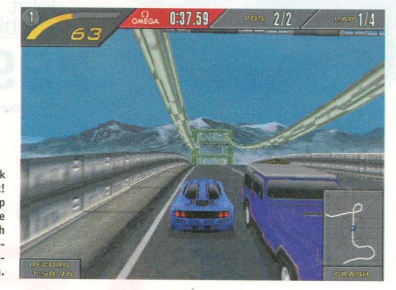


Wie notwendig Geschwindigkeit wirklich ist, können Sie in Nepal beweisen.

Zu den allerersten Rennspielen in Super-VGA auf dem PC gehörte »The Need for Speed« von Electronic Arts. Mit edelsten Sportwagen aus der Kategorie »Unbezahlbar« durften sich digitale und menschliche Konkurrenten auf relativ geradlinigen Kursen Duelle liefern. Bemerkenswerterweise fuhren sich alle Modelle sehr unterschiedlich und realitätsnah. Eine später folgende Gold-Edition erweiterte die linearen Strecken um zwei Rundkurse. »Need for Speed 2« vollendet nun die eingeschlagene Richtung zu reinen Rundkursrennen. Der Fuhrpark vom letzten Mal wurde für Teil 2 komplett neu zusammengesetzt. Acht rassige Nobelschlitten erwarten Sie zu einer Spritztour. Namen wie Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesign Cala, Isdera Commendatore 112i und gar ein leibhaftiger McLaren F1 gehen Fans und Motorsportfreunden wie Öl runter. Eine dieser Edelkarrossen gehört (zumindest auf dem PC) Ihnen und steht schon zur Ausfahrt bereit. Hauptziel ist es, eine komplette Meisterschaft zu gewinnen. Dazu fahren Sie insgesamt sechs Kurse ab und erhalten für Ihre Plazierung Punkte. Noch etwas spannender geht es im »Knock Out«-Modus zu. Dort sind dieselben Strecken zu meistern, allerdings disqualifiziert sich der langsamste Fahrer für die nächsten Rennen. Somit bleiben zum Schluß nur noch zwei Kontrahenten, die sich im finalen Lauf ein heißes Gefecht liefern. Und natürlich ist der klassische Duellmodus für zwei Flitzer wieder mit von der Partie.



Hiermit wird die Entenjagdsaison eröffnet.



Glück gehabt! Der Jeep ist gerade noch rechtzeitig ausgewichen.

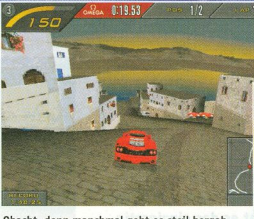
Doch auch die Einzelrennen verschaffen Ihnen auf Dauer ein weites Experimentierfeld. Jeder Wagen verfügt über eigene Charakteristika. Außerdem bieten einige Strecken versteckte Abkürzungen, die allerdings nicht leicht zu durchfahren sind. Auf Wunsch befinden sich nicht nur die Gegner auf der Strecke, son-

MICHAEL SCHNELLE

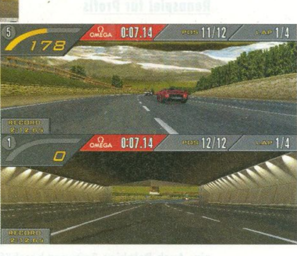
Der offizielle zweite Teil der Need-for-Speed-Saga hat diesen Monat meinen Glauben an die Programmierergilde gerettet. Es gibt sie doch noch, die bemühten Entwickler, die sich nicht nur auf teure Hardware verlassen, um sehr ansehnliche Grafik in spielbarem Tempo auf den Monitor zu zaubern. Denn Need for Speed 2 ist sogar noch etwas schneller als die Gold-Edition des Vorgängers.
Die spielerischen Veränderungen halten sich zwar in Grenzen, bieten den Fans aber genau das, was sie wollen: Die Strecken sind immer noch echten Straßenkursen nachempfunden, der plötzliche Wechsel des Fahrbahnbelags erfordert Konzentration, und die schnittigen Unfälle sorgen für Laune. Schön, daß auch die digitale Konkurrenz nicht immer perfekt fährt. Allerdings wendet sich Need for Speed 2 eher an den Simulations-Fan, denn an den Actionraser. Vor allem die anspruchsvolle Streckenführung erfordert einige Übung und genaue Kenntnisse der speziellen Eigenschaften unterschiedlicher Wagen. Zum Glück haben die Entwickler auf ein nerviges Zeitlimit mit Checkpunkten verzichtet, so daß man sich voll und ganz auf die Kontrahenten konzentrieren kann. Kurz und gut: Need for Speed 2 macht Spaß und sieht gut aus; wer es nicht spielt, ist selber schuld.

dern dazu noch jede Menge Sonntagsfahrer. So kann es passieren, daß Ihnen urplötzlich eine Ente oder ein VW-Bus auf der Strecke entgegenkommt. Dabei unterscheidet das Programm zwischen Links- und Rechtsverkehr. Im australischen Outback halten Sie sich zum Beispiel tunlichst auf der ungewohnten linken Seite. Das ferne Tibet konfrontiert Sie, untermalt von friedlichem Glöckchenbimmeln, nicht nur mit engen Hängebrücken, sondern auch mit plötzlich auftauchendem Schnee auf der Fahrbahn. Geradezu halsbrecherisch geht es in einem griechischen Dörfchen zu. Denn das Nest liegt mitten an einem Steilhang – nur ein paar km/h zuviel, und Sie erleben die schöne Landschaft im Tiefflug. Mit diesen Widrigkeiten hat aber auch die Konkurrenz zu kämpfen; außerdem lassen sich deren fahrerische Fertigkeiten vor dem Rennen dem eigenen Können anpassen. Lohn der ganzen Mühen ist die wundervoll gestaltete Landschaft nebst versteckten Extras. So erweitert sich das Streckenangebot um einen Bonuskurs, wenn Sie im »Knock Out«-Modus siegen. Das Salz in der Suppe guter Rennspiele ist ein vernünftiger Mehrspielermodus. Wie gewohnt, können bis zu acht Fahrer über ein Netzwerk um die Wette rasen. Neu ist der Splitscreen, mit dessen Hilfe nun auch ein einziger Rechner für den schnellen Spaß zu zweit ausreicht. Allerdings büßen Sie dann nicht unwesentlich an Sichtweite ein. Deshalb dürfen Sie auch ganz konventionell per Modem an zwei Computern an den Start gehen.

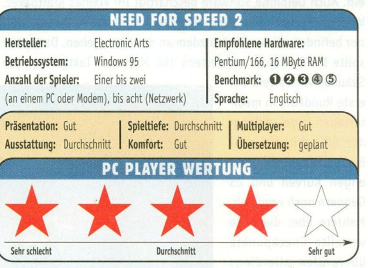
(mic)



Obacht, denn manchmal geht es steil bergab.



Der Splitscreen nimmt ein wenig die Streckenübersicht.



NEED FOR SPEED 2

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC oder Modem), bis acht (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

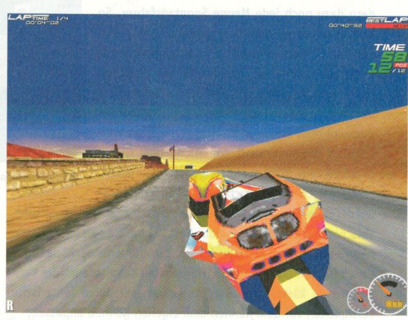
PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Rennspiel für Profis

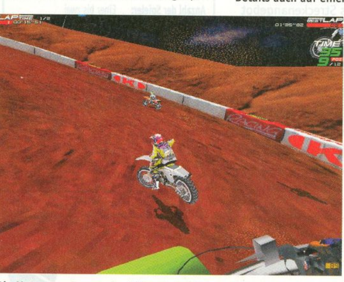
MOTO RACER

Rennspiele mit Motorrädern sind immer noch selten. Wenn ein Programm dazu noch Straßenrennen und Querfeldeinläufe vereint, macht es das einzigartig.

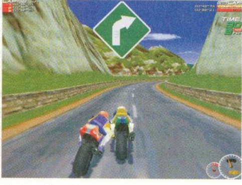


Die Straßenkurse sehen alle sehr steril aus. Dafür brauchen Sie hier die Details auch auf einem Pentium/100 nicht zurückzuschalten.

Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten können aufatmen: Die lange Zeit des Wartens hat ein Ende, inzwischen bauen immer mehr Hersteller die 3D-Unterstützung schon ins Grundprogramm ein. Auch Delphine Software beschäftigt Ihr kleines Kraftpaket. Wenn sich »nur« eine herkömmliche Grafikkarte in Ihrem Rechner befindet, dürfen Sie trotzdem an den Start gehen. Dann aber sollte Ihr Prozessor mindestens 166 Millionen Taktschläge pro Sekunde verkraften. Der erste Rundkurs in mediterraner Lage verlangt der CPU mit ein paar Bodenwellen, ein, zwei engen Kurven und 23 Gegnern noch wenig ab. Mehrere über die Piste verteilte Checkpunkte überprüfen allerdings gnadenlos die verbleibenden Sekunden des Zeitlimits. Haben Sie sich erfolgreich gegen die Konkurrenz behauptet und mindestens Platz 3 belegt, geht es zur nächsten Strecke. In Schnee und Eis müssen Sie einen knallharten Motocrosskurs bewältigen. Durch das ständige Auf und Ab wird erheblich mehr Rechenleistung erforderlich, oder aber ein geschwindes 3D-Kärtchen. Beide sind jedoch kein Garant für den Sieg, wenn Sie sich vor dem Rennen für die falsche Maschine entschieden haben. Je nachdem, welche Beschleunigung, Bodenhaftung und Endgeschwindigkeit das Bike hat, ändert sich die Eignung für den jeweiligen Parcours. Insgesamt acht Kurse bekommen Sie zu Gesicht, dann beginnt alles von vorn. Dabei zählt das Rennen über die Chinesische Mauer zu den Höhepunkten. Wenn Sie die Meisterschaft ein zweites Mal gewonnen haben, fahren Sie sämtliche Strecken spiegelverkehrt; im Falle eines Hattricks setzen Sie sich auf Minibikes. Ohne 3D-Beschleunigerkarte benötigen Sie für volle Details einen P/166 mit 32 MByte RAM. Mit Zusatzhardware reicht ein P/133. **(mic)**



Die Motocross-Rennen benötigen erheblich mehr Rechenpower – oder eine flotte 3D-Karte.



Mit Beschleunigerkarte bekommen Sie gefilterte Texturen. (PCI Blaster)

MICHAEL SCHNELLE

Moto Racer hätte so ein nettes Spielchen werden können. Aber die französischen Designer haben vor lauter 3D-Kartenunterstützung einige elementare Kleinigkeiten außer acht gelassen. So sehen die Strecken sehr steril aus. Selbst auf den Dreckkursen finden Sie kaum Schlammspritzer, Reifenspuren verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Außerdem werden Geländeteile immer sehr spät eingeblendet. Ich bin mir sicher: Das wäre auch ohne Beschleunigerkarten auf Durchschnittspentiums besser zu machen gewesen. Positivbeispiele wie Hace a N.I.C.E. Day untermauern meine These.
Aber auch spielerisch tuckert Moto Racer im Mittelfeld herum. Die Steuerung ist mir einen Tick zu träge, und die meisten Kurse kann man nur durch stures Auswendiglernen beherrschen. Irgendetwas wirklich Neues suchen Sie vergeblich. Wenn Sie unbedingt auf zwei Reifen Rennen veranstalten wollen, ist Delphines Motorradraserei mangels Alternativen einen zweiten Blick wert. Gegen die starke vierrädrige Konkurrenz hat sie dagegen keine Chance.

MOTO RACER

Hersteller:	Delphine Software	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

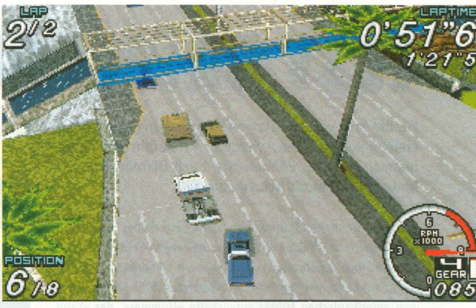
★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SPEEDSTER

Psygnosis gibt Gas. Statt auf Codemasters PC-Version von »Micro Machines V3« zu warten, können Sie bereits jetzt mit Rennwagen in »Matchbox«-Größe Meisterschaften austragen.

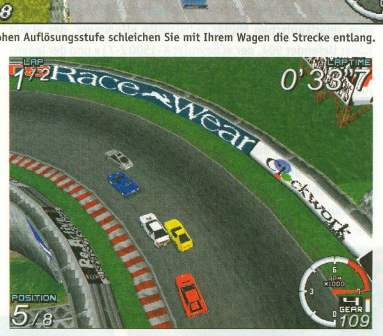


In der hohen Auflösungsstufe schleichen Sie mit Ihrem Wagen die Strecke entlang.

Die Psygnosis-Konvertiermaschine läuft und läuft und läuft. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein weiterer PlayStation-Titel aus England für den PC erscheint. Nach »Formel 1« erreichte uns nun auch die Umsetzung von »Speedster«. Darin jagen Sie mit winzigen Rennflitzern über die Piste. Allerdings steht kein weiteres 3D-Spektakel auf der Tagesordnung. Vielmehr steuern Sie die kleinen Wägelchen aus leicht angeschrägter Vogelperspektive. Acht Strecken lang versuchen Sie, die Konkurrenz abzudrängen und vor allem, den Bodenbelag geschickt auszunutzen. Asphalt, Schlamm, Eis und Schnee verändern die Fahreigenschaften der Minicars. Dann und wann verengen ein paar Rampen die Fahrbahn, oder Häuser teilen die Straße in zwei separate Kurszweige auf. Eingeblendete Wegweiser halten Sie auf dem richtigen Pfad. Ihren Wagen sehen Sie dabei immer am unteren Bildschirmrand. Einen Blick nach hinten auf die Verfolger erhalten Sie nur per Tastendruck. Für etwas mehr Übersicht sorgt der stufenlose Zoom. Bis hin zur Unkenntlichkeit lassen sich die Wagen verkleinern. Dafür erkennen Sie von weit oben besser, welche



Zu zweit haben Sie nur noch den halben Bildschirm zur Verfügung.



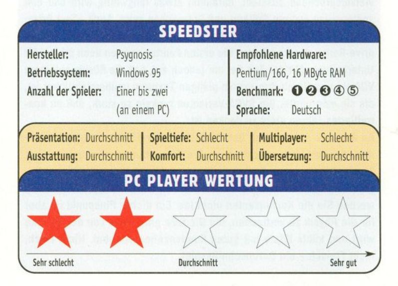
Etwas schneller, dafür häßlicher, fährt es sich mit ein paar Pixeln weniger auf dem Bildschirm.

Streckenführung die kürzeste ist. An Optionen und Spielmodi hat Psygnosis nicht gespart: So dürfen Sie die Rennen entweder mit Trucks oder Hochgeschwindigkeitswagen in zwei Auflösungsstufen bestreiten. Außerdem können Sie sich aussuchen, ob Sie nur eine einzige Strecke abfahren wollen oder eine ganze Meisterschaft. Ein Fall für zwei ist der Duell-Modus. Dabei teilen sich die Spieler brüderlich den Bildschirm. Der zurückliegende Wagen erhält auf Wunsch auch Turboschub. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE

So langsam aber sicher habe ich die Nase voll von halbgaren PlayStation-Konvertierungen für den PC. Gut, Speedster ist auch schon auf Sonys Konsole kein Meisterwerk. Die Rennen sind eine ziemlich langweilige Angelegenheit. Nachdem ich alle Kurse einmal gesehen hatte, blieb nur wenig, was mich zurück vor den Bildschirm holen konnte. Abwechslung suchen Sie hier vergebens. Sprungschanzen, Loopings oder andere Schmankerl, die den Rennalltag versüßen würden, fehlen völlig. Warum kann man die Vehikel nicht aufrüsten oder zumindest ein paar Speed-ups unterwegs aufsammeln?

Bei der Umsetzung auf den PC wurde noch einmal kräftig geschlampt. Zwar bewegen sich die Wagen relativ geschmeidig, allerdings im absoluten Schneckentempo. Ein Gefühl für die rasante Geschwindigkeit will selbst beim Porsche nicht aufkommen. Vor allem in High-Res fahren sich die Karren extrem träge. Bleibt zu hoffen, daß sich die Codemasters bei der Portierung von Micromachines V3 mehr Mühe geben. Speedster sollte ihnen dabei als Negativ-Vorlage dienen.



SPEEDSTER

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

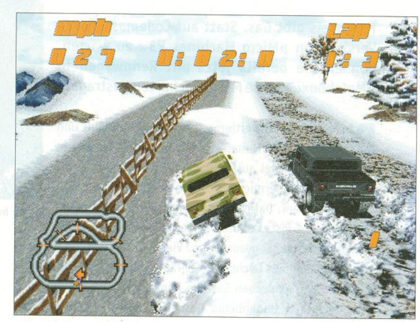
Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Rennspiel für Einsteiger

TEST DRIVE: OFF ROAD

Für die Fans von schnittigen Sportwagen gab es schon viele Gelegenheiten, virtuelle Probefahrten vorzunehmen. Endlich können sich auch Offroad-Freunde hinters PC-Lenkrad schwingen.

Nicht jedermanns Traumwagen ist ein Ferrari oder Porsche. In »Test Drive: Off Road« haben Geländewagen-Freaks die Gelegenheit, ihre begehrtesten Fahrzeuge am Computer zu testen. Zur Auswahl stehen vier bekannte Vertreter ihrer Gattung: Der vom amerikanischen Militär entwickelte »Hummer«, der »Land Rover Defender 90«, der »Chevrolet K-1500 Z-71« und der legendäre »Jeep Wrangler«. Die guten Stücke sehen auf dem Monitor nicht nur so aus wie ihre echten Vorbilder, die Entwickler haben auch versucht, das Fahrverhalten an die Originale anzupassen. In den Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handling entsprechen die digitalen Karossen ungefähr der Realität. Das Gleiche gilt für die Physik im Spiel. Die Beschleunigung ist auf Matsch und Dreck geringer als auf Asphalt, motorisierte Bergbesteigungen abseits der Straße gehen sehr langsam voran und bei Sprüngen verliert das Fahrzeug selten für mehr als ein paar Meter den Kontakt zum Boden. Die Lenkung über alle gängigen Eingabemedien ist etwas träge, die Tastatursteuerung erfordert viel Übung. Neben Beschleunigen, Bremsen und Lenkaktionen können Sie die Handbremse für gekonnte Powerslides einsetzen und die Hupe betätigen. Um die scheren sich die drei computergesteuerten Gegner nicht, der zweite der drei Schwierigkeitsgrade ist bereits sehr anspruchsvoll. Auch der Hardwarehunger ist beträchtlich: Auf einem Pentium/120 ist die VGA-Darstellung mit 320 mal 200 Punkten und allen Details gerade noch spielbar. Die Darstellung der zwölf Kurse leidet darunter beträchtlich, was besonders bei Rennligen Nachteile für menschliche Spieler bedeutet. Oft sehen Sie eine Abkürzung oder scharfe Kurve zu spät und verlieren gegenüber den Konkurrenten an Boden. Als Ausgleich dürfen Sie ihre aktuelle Positionierung nach jedem gefahrenen Wettkampfkurs speichern. (af)



Kampf der Giganten – zwei Hummer liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen.

Beim Springen ist Vorsicht angesagt. Setzen Sie nie schräg an, sonst geraten Sie ins Schleudern.



Bei Kollisionen fliegen Polygon-Bleche rundum im weiten Bogen in die Botanik.

ALEXANDER FOLKERS

Von Zeit zu Zeit gerät man als Spieletester an ein Produkt, das zuerst vielversprechend aussieht, daraufhin etwas langweilig wird und erst später seine wahren Stärken und Schwächen zeigt. Auch »Test Drive: Off Road« ist so ein Fall. Endlich wieder ein Rennspiel aus der Testdrive-Reihe, dachte ich mir. Die ersten Fahrten sorgten auch prompt für Unterhaltung. Mit der Zeit fiel mir jedoch auf, daß die flüssig spielbare VGA-Version durch ihre extrem pixligen Texturen unübersichtlicher ist, als sie sein dürfte. Die SVGA-Varianten ruckeln so stark, daß an kontrolliertes Fahren nicht zu denken ist.

An der Lage ändern auch Details wie das aufreißende Ladeflächenverdeck bei Kollisionen nichts mehr. Die Computergegner scheinen über Zwangsbremsen und Turbobooster zu verfügen: Wenn Sie hinten liegen, »warten« die anderen Fahrer auf Sie; sollten Sie jedoch führen, werden Sie die Konkurrenten nicht los. Ein dicker Pluspunkt ist aber für die Physik zu verbuchen, die Bleifüße gnadenlos von der Strecke wirft und kühle Köpfe mit guten Rundenzeiten entlohnt. Nicht Fisch, nicht Fleisch – ein Durchschnittsspiel.

TEST DRIVE: OFF ROAD

Hersteller:	Eidos	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (per Modem oder Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

JACK NICKLAUS 4

Nicklaus, komm in unser Haus – die vierte Ausgabe von Accolades Golfserie lockt mit Edelgrafik und einem leistungsfähigen Kurs-Editor.

Auch wenn sich der namensgebende Superstar Jack Nicklaus mittlerweile fast nur noch auf Seniorenturnieren blicken läßt oder ein paar Golfplätze designt, laden ihn Schreibtischgolfer noch immer gern zu einer Partie auf dem PC ein. Die letzte Variante brachte schon einen Kurs-Editor mit, machte im Zeitalter von »Links LS« jedoch eher einen betagten Eindruck. Höchste Zeit also für die generalüberholte Version »Jack Nicklaus 4«.
Perfekt animierte Spieler fügen sich hervorragend in die detaillierte Landschaft ein, bei der sich sogar Bäume in den kristallklaren Gewässern spiegeln. Die Vögel zwitschern, Ihr Caddy läßt launige Sprüche los, und vor jedem Loch gibt es eine kurze Beschreibung. Solche Opulenz hat ihren Preis – selbst zwischen dem Swing und der darauffolgenden Animation verharrt der Spieler in einer nervenzehrenden Ladepause. Übersichtsfenster, in denen ein Schlag aus mehreren Perspektiven verfolgt werden kann, gibt es nicht, lediglich einen Blick auf die Bahn aus zehn beziehungsweise 30 Metern Höhe. Der Ball wird dabei in einer weitestgehend Links-LS-kompatiblen Art und Weise geschlagen, und das Bild schaltet kurz vor der Landung auf den Aufschlagpunkt um. Fünf mitgelieferte Kurse mit zehn verschiedenen Spielmodi, darunter jedoch kein Turniermodus mit Preisgeldern, sorgen für Kurzweil. Die Computergegner entpuppen sich als fauler Zauber – es handelt sich nur um vorweg aufgenommene Spieler ohne eigene Intelligenz. Bis zu vier Personen dürfen per Modem, Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten.
Herausragend ist und bleibt der beigefügte Golfkurs-Editor, mit dem ohne große Mühe wunderschöne Plätze konstruiert werden können. Dank einfach zu bedienender Werkzeuge setzen Sie unterschiedliche Abschlagpositionen, pflanzen Bäume, legen kleine Seen an und definieren Höhenunterschiede, ohne ein einziges Mal die Anleitung konsultieren zu müssen – im direkten Vergleich sieht Maxis' »SimGolf« dagegen alt aus. Die Kurse der Vorgängerversion lassen sich zudem ins aktuelle Format konvertieren und dann bearbeiten.
Technik-Tip: Die schnell aufgebaute 16-Bit-Grafik kommt durchaus an Links LS heran, in höheren Auflösungen spielt es sich jedoch aufgrund der langen Ladezeiten bei den Spieleranimationen selbst auf einem Pentium/133 noch recht zäh. Teilweise Abhilfe schafft eine Vollinstallation, die mit satten 150 MByte ordentlich zu Buche schlägt.

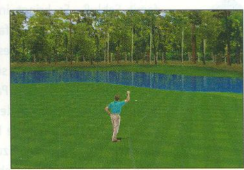
(Thierry Miguet/ra)

▲ Kinderleicht zu bedienen: der beiliegende Kurs-Editor. (1024 x 768)

▲ Für die einen ist es der farbloseste Regenbogen der Welt, für die anderen der Zielstrahl, der beim Anvisieren des Grüns hilft. (640 x 480)



Realistisch: Die Spiegelungen im Wasser werden abhängig von der Umgebung berechnet. (1024 x 768)



Nach dem Einlochen aus dieser Entfernung ist das digitale Ego nicht mehr zu halten.

ROLAND AUSTINAT

Jack Nicklaus 4 muß sich wahrlich nicht vor der Konkurrenz verstecken. Es ist gut spielbar, grafisch voll auf der Höhe der Zeit, und besonders der geniale Editor begeistert. Er ist nicht nur einfach zu handhaben, sondern erlaubt auch ohne langes Handbuchstudium schnell ansprechende Ergebnisse.
Weniger erfreulich ist das Fehlen der Computergegner; wäre doch gerade ein Duell auf eigens erstellten Bahnen sehr reizvoll gewesen. Die mangelnde Perspektivenvielfalt ist ein weiterer Wermutstropfen. Wenn Sie aber eigene Golfplätze anlegen wollen, führt kein Weg an Jack Nicklaus 4 vorbei. Allen anderen empfehle ich Links LS, auch wenn die Luft für diesen Genreprimus langsam dünner wird.



JACK NICKLAUS 4

Hersteller: Electronic Arts
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (Modem, Internet), bis vier (an einem PC, per Netzwerk)
Empfohlene Hardware: P/133, 24 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Benchmark: ❶❷③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut	**Spieltiefe:** Durchschnitt	**Multiplayer:** Durchschnitt
Ausstattung: Sehr gut	**Komfort:** Gut	**Übersetzung:** nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Adventure für Fortgeschrittene

THE LAST EXPRESS

Schwarzfahren kostet beim Münchner Verkehrsverbund sechzig Mark erhöhtes Beförderungsentgelt. Ein Pappenstiel im Vergleich zu dem, was Sie erwartet, wenn Sie sich in Brøderbunds Abenteuer-Zugfahrt »The Last Express« von Ihren Verfolgern erwischen lassen.



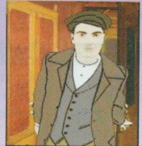
Hier sehen Sie das Gros der Passagiere versammelt.

Hat es Sie auch schon bei vielen Adventures gestört, daß die Charaktere meist bewegungslos wie Ölgötzen herumstanden, wenn Ihr Held ein Szenario betrat? Das Smoking-Car-Team macht damit Schluß. Es bringt in seinem Abenteuerspiel »The Last Express« mittels Echtzeitfaktor gehörig Leben in die Bude, respektive den Waggon. Besagter Wagen hängt nicht an einem x-beliebigen Bummelzug, sondern hinter der Lok vom noblen Orientexpreß. Der verläßt Paris zur Zeit der Julikrise 1914, also unmittelbar vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs, um nach dreitägiger Fahrt quer durch die Landschaften Europas die türkische Metropole Konstantinopel zu erreichen.

Zwar hatten die Spielemacher mit Agatha Christies Krimi laut Aussage nichts am Hut, aber irgendwie scheint dieser Zug zu allen Zeiten eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf mordlüsterne Gesellen auszuüben. Als Sie in der Rolle des Amerikaners Robert Cath das Abteil eines Freundes betreten, finden Sie eben jenen dort blutüberströmt und ziemlich tot am Boden. Erst kurz zuvor hatte er sich an Sie gewandt und dringend um Beistand gebeten. Sie schlüpfen kurzerhand in die Identität des Verstorbenen, um den Mord aufzuklären. Für die perfekte Tarnung müssen Sie zunächst die Leiche von Tyler Whitney verschwinden lassen und sich in sein Jackett zwängen. Wer glaubt, der Held könne dann ungehindert den Luxus des legendären Schienenfahrzeugs

GESCHICHTE UND TRICKTECHNIK

Um den Spieler so richtig ins Geschehen zu ziehen, hat die Crew um Jordan Mechner sich einiges einfallen lassen. Zusätzlich zum authentischen Aussehen des Zuginneren, das detailgetreu von einem ausgedienten, baugleichen Schlafwagen übernommen wurde, ist diese Reise zeitlich in die Vorkriegswirren gelegt. So ergeben sich die Motive und Handlungen der meisten Beteiligten aus der historischen Hintergrundgeschichte. Serbien hatte bekanntermaßen erheblichen Streit mit Österreich-Ungarn und begann am 25.07.1914 mit der Teilmobilmachung. Klar, daß hier Waffen gebraucht wurden, die prompt im »letzten Expreß« nach Belgrad geliefert werden sollen. Vor dem Einkopieren der Spielfiguren wurden Schauspieler via Bluescreen-Verfahren gefilmt, die Schwarzweiß-Bilder anschließend von Grafikern eingefärbt und wie Zeichentrickfiguren animiert. Bei den Aufnahmen haben die Designer streng darauf geachtet, den richtigen Kamerawinkel einzuhalten, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, er stehe mitten im Geschehen. Die ständige Geräuschkulisse, samt lauter und leiser werdendem Stimmengewirr, verstärkt diesen Eindruck.

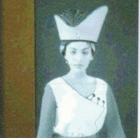


▲ Bei der Auswahl der Schauspieler wurde darauf geachtet, daß ihr Äußeres für die Umwandlung in Cartooncharaktere geeignet ist.



Um die richtigen Kamerawinkel zu erhalten, müssen die Akteure auf schmalen Pfaden wandeln.

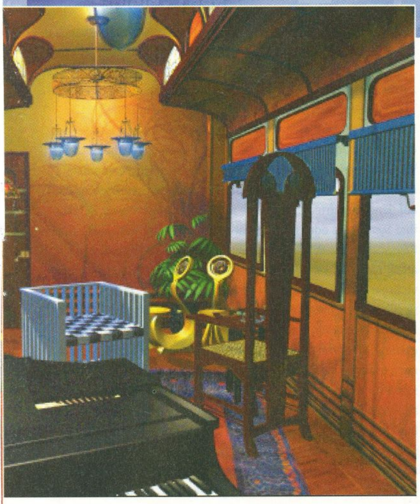








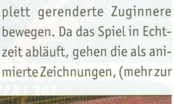
Vom Set bis ins Spiel: Filmen, Schwarzweißbild einfärben, animieren.

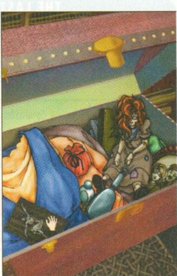

So komfortabel reist man nur im Privatwagen.

genießen, irrt. Denn einigen der Anwesenden bleibt der Rollentausch nicht unbemerkt. Der gute Tyler scheint mit verschiedenen Passagieren in dubiose Kungeleien verwickelt gewesen zu sein, und so kann sich sein »Double« kaum unüberlegte Schritte erlauben. Die meisten Reisenden verstehen keinen Spaß, wenn es um ihre Geschäfte geht. Letztere aufzudecken, sowie Zusammenhänge und Beteiligte zu durchschauen, ist jedoch für die Lösung des Mordfalls unabdingbar. Kein leichtes Unterfangen, denn die politischen und wirtschaftlichen Interessenkonflikte jener Vorkriegstage machen auch vor der Waggontüre des Orientexpresses nicht Halt. Jeder Passagier versucht, seine höchst speziellen Ziele möglichst geschickt durchzusetzen; mancher scheut dabei nicht vor Gewalt zurück. Vorsicht ist also angesagt, wenn Sie sich in der Ich-Perspektive klickenderweise durchs komplett gerenderte Zuginnere bewegen. Da das Spiel in Echtzeit abläuft, gehen die als animierte Zeichnungen, (mehr zur Technik siehe Kasten) einkopierten Reisenden und Schaffner, jeweils der Tageszeit entsprechend, ihren individuellen Tätigkeiten nach. Und zwar unabhängig davon, ob der Held gerade selbst aktiv ist oder still auf seinem Platz sitzt. Sie müssen folglich Ihr Vorgehen danach ausrichten und passende Gelegenheiten zum Handeln nutzen. Keinerlei Mühe macht die Kontaktaufnahme zu Leuten, die Sie vorbehaltlos für Tyler Whitney halten. Zu dieser Gruppe gehört etwa der deutsche Waffenhändler Schmidt oder seine Exzellenz Kronos, der in einem Privatwagen

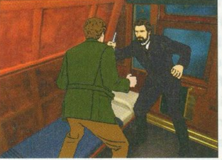


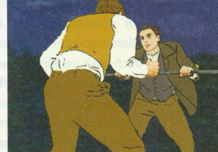
In wichtigen Situationen wechselt die Perspektive in die dritte Person, beispielsweise bei Tauschgeschäften.




Gar nicht Gentleman-like, aber unvermeidlich: Robert durchsucht fremdes Gepäck.

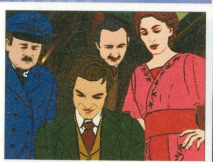

Robert kann zwar nicht aussteigen, macht aber an Bahnhöfen durchaus so seine Beobachtungen.



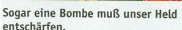

In den Kämpfen kommt es auf das richtige Timing beim Klicken an.

MARTIN DEPPE

Komisch – obwohl ich stolzer Besitzer einer Bahncard bin, behandeln mich die Schaffner nie mit der ausgesuchten Höflichkeit, die im Orientexpreß anscheinend gang und gäbe war. Vom Interieur ganz zu schweigen: Während ich in heutigen Zügen eher auf zerschlitzten Plastiksesseln sitze, mußte es damals Leder sein. So wird »The Last Express« allein durch seine Ausstattung zum Abenteuer.
Leider habe ich nicht die Muße, die vielen Details ausgiebig zu bewundern, denn das Geschehen hält mich zu sehr auf Trab. Wer bereits bei »Harry, hol' schon mal den Wagen«-Derrick Schwierigkeiten hat, der Handlung zu folgen, wird mit dem zugigen Abenteuer schnell verzweifeln. Die vielen Charaktere sorgen für einen sehr verzweigten Plot, und gerade Einsteiger vermissen konkrete Hinweise auf ihr Vorwärtskommen. Auch haben sich kleinere Ungereimtheiten eingeschlichen. So rufen Sie per Klingelknopf den Schaffner in Ihr Abteil, um ihn von seinem Sitz wegzulocken. Auf dem Gang kommt er Ihnen entgegen und grüßt Sie sogar noch höflich mit Namen – wandert aber fröhlich weiter auf Ihr Abteil zu. Wenn Sie über solche Details hinwegsehen und offen für ein etwas anderes Adventure sind, sollten Sie der Aufforderung »Einsteigen und Türen schließen!« ruhig nachkommen.







Sogar eine Bombe muß unser Held entschärfen.

reist. Der Sohn einer Familie aus Frankreich läßt sich dagegen nur mit einem seltenen Krabbelkäfer beeindrucken, während eine österreichische Dame Ihren Flirtversuchen anfangs recht spröde begegnet. Auch die Serben sind zunächst eher schweigsam. Nicht jeder ist also zu einem Schwätzchen aufgelegt. Sie müssen auf Ihre Chance warten. Etwa, wenn Sie die Herrschaften im Speisewagen oder Rauchersalon sehen oder sie auf dem Weg dorthin treffen. Das Sprechblasensymbol erscheint über mehr oder weniger gesprächsbereiten Personen, die Unterhaltungen laufen allerdings automatisch ab.

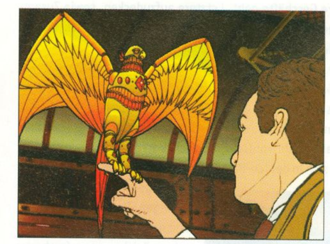
Doch auch heimliches Lauschen lohnt sich manchmal. Wenn Sie sich beispielsweise unauffällig auf dem Gang herumtreiben, hören Sie häufig, was in den einzelnen Abteilen geredet wird. Außerdem bekommen Sie Gespräche in den Gesellschaftswaggons auch mit, während Sie scheinbar unbeteiligt am Nebentisch sitzen. Den größten Nervenkitzel bereitet es dem wahren Schnüffler jedoch, wenn er sich unbemerkt in ein fremdes Abteil schleichen kann. Hierzu bedarf es entweder geschickter Ablenkungsmanöver für die Zugbegleiter, oder Sie passen einen Moment ab, in dem gerade jemand die Sicht auf den betreffenden Eingang verdeckt. Beim Durchsuchen der fremden Habseligkeiten nimmt unser Amateurdetektiv keinerlei Rücksicht auf die Privatsphäre der Mitreisenden, und selbst vor gelegentlichen Diebstählen schreckt er nicht zurück. Schließlich eignet sich so mancher Gegenstand ideal als Tauschobjekt, und wenn es der Wahrheitsfindung dient ...

Peinlich bis fatal endet es für Robert, wenn er bei seinen Recherchen auffällt oder sich erwischen läßt – wozu das halbe Dutzend Wagen ausreichend Gelegenheit bietet. Je nach Temperament und Interessenlage reagieren die Mitreisenden unterschiedlich auf den Störenfried. Strafen sie ihn mit Nichtbeachtung, schlägt ihm Sympathie oder offener Haß entgegen? Der Held muß vom Rausschmiß bis zur lebensgefährlichen Auseinandersetzung mit allem rechnen. Wenn er einen der weniger harmlosen Fahrgäste verärgert, bedeutet das mit etwas Pech den Tod. Er hat mehrere Kämpfe zu bestehen und spätestens dann gibt es keinerlei Hemmungen mehr, beispielsweise mal kurz aufs Zugdach zu steigen. Bei schweren Fehlgriffen (wie zur Notbremse) wird die Uhr, nach einem kurzen Kommentar, selbsttätig ein Stück zurückgestellt, und Sie erhalten beliebig weitere Chancen. Sie können auch von sich aus die Zeiger etwas zurückdrehen, falls Sie glauben, es sei Ihnen ein Detail entgangen. Die Sicherung des Spielstands erfolgt allerdings automatisch. Die bewältigte Bahnstrecke dient als Hinweis für den Spielfortschritt, andere Anhaltspunkte, etwa einen Punktezähler, gibt es nicht. Solange der Held überlebt und keinen groben Fehler macht, darf er weiterreisen. Zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein, lautet demnach die Devise. Aufgrund der oft differierenden Handlungsmöglichkeiten gibt es unterschiedliche Ausgänge für die Story. Da der Zug unbeirrt seinem Ziel in der Türkei entgegeneilt, sollten Sie nicht trödeln, um wirklich hinter sämtliche Geheimnisse vom Waffenhandel bis zum Kunstraub zu kommen. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK

Da könnte sich die Deutsche Bahn mal eine Scheibe abschneiden: In solch elegant ausgestatteten Wagen aus edlem Teakholz macht Reisen erheblich mehr Spaß. Mit ausgesprochener Liebe zum Detail bei der Gestaltung der Inneneinrichtung des Zuges und mit großem Aufwand sind die Begegnungen zwischen Held und Passagieren durch stimmige Kamerawinkel glaubhaft in Szene gesetzt. Vor allem der englisch untertitelte Sprachenwirrwarr sorgt für ordentliches Reisefieber als Fremder unter Fremden. Da sich fast alles im Zug abspielt, entsteht der Eindruck einer »geschlossenen Gesellschaft«, in der vom russischen Anarchisten bis zu diversen Agenten jeder einzelne versucht, irgendwie durchzukommen. Mit ihren verschiedenen parallelen Handlungssträngen ist die Story zwar interessant, birgt aber vor allem für Einsteiger die Gefahr, sich zu verzetteln. Da nicht übermäßig viele Hinweise auf den unbedingt zu absolvierenden Spielanteil erfolgen, geraten sie leicht aufs Abstellgleis. Es kann beispielsweise passieren, daß die Uhr um über zwei Stunden zurückgestellt wird, weil man etwas nicht rechtzeitig erledigt hat.

Wer dann nicht genug Geduld mitbringt, es nochmal zu versuchen, oder generell Probleme mit verzweigten Abenteuerstrukturen hat, sollte solche Bahnreisen lieber Miss Marple oder Hercule Poirot überlassen. Aufgrund anspruchsvoller Sprache ist für Englischmuffel die bald zu erwartende deutsche Version ratsam.



Hinter dem Feuervogel sind einige Leute her.

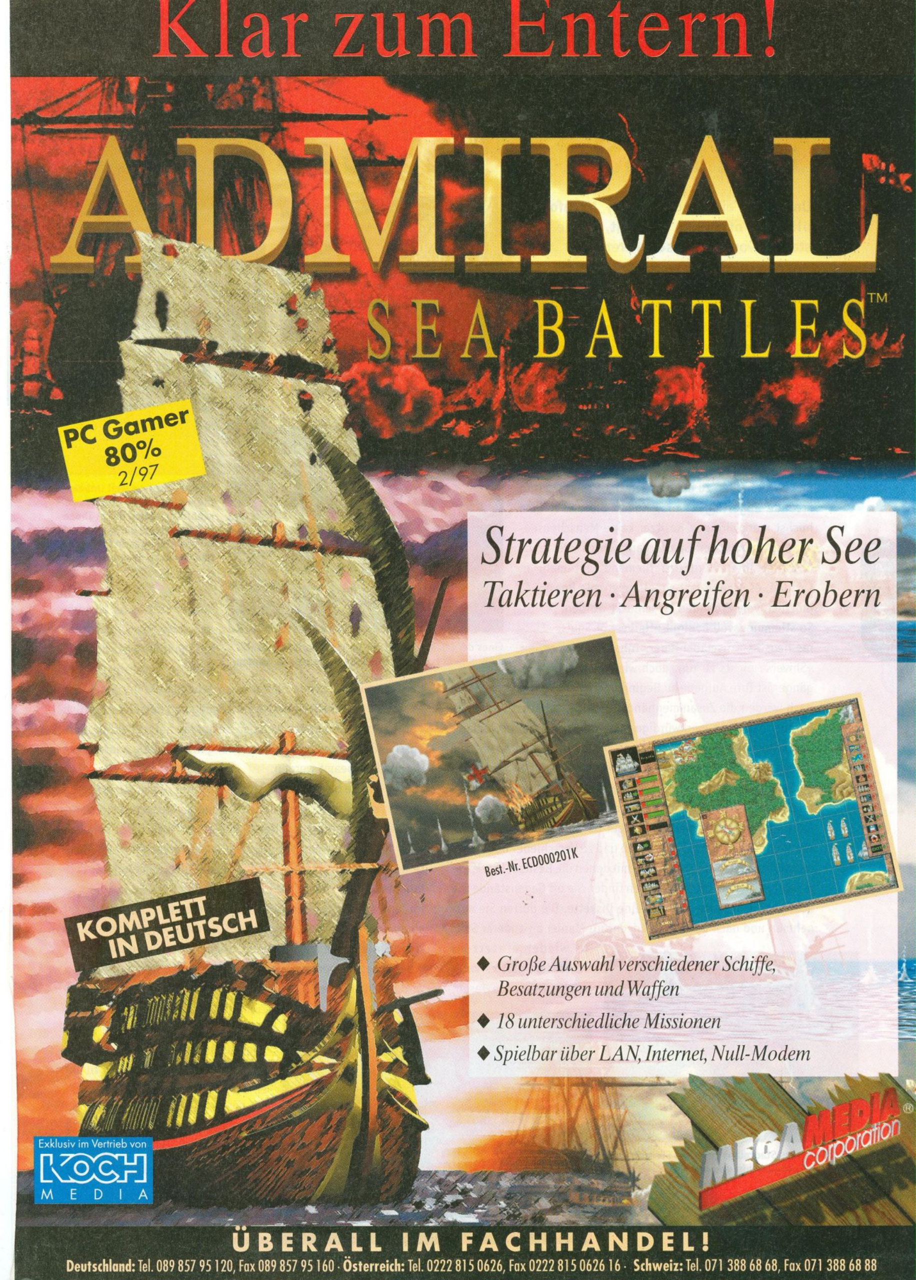
THE LAST EXPRESS

Hersteller:	Brøderbund Software	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/100, 16 MByte, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG





Klar zum Entern!
ADMIRAL
SEA BATTLES™
PC Gamer 80% 2/97
Strategie auf hoher See
Taktieren · Angreifen · Erobern
Best.-Nr. ECD000201K
KOMPLETT IN DEUTSCH
◆ Große Auswahl verschiedener Schiffe, Besatzungen und Waffen
◆ 18 unterschiedliche Missionen
◆ Spielbar über LAN, Internet, Null-Modem
Exklusiv im Vertrieb von
KOCH MEDIA
MEGA MEDIA corporation
ÜBERALL IM FACHHANDEL!
Deutschland: Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160 · Österreich: Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16 · Schweiz: Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Adventure für Profis

HARVEST OF SOULS

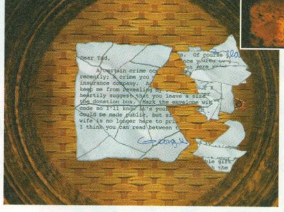
Und noch ein (inoffizieller) Nachfolger: »Harvest of Souls« versucht, in die Fußstapfen von »Shivers« zu treten.



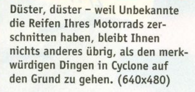
Er steckt hinter dem ganzen Schlamassel: Dark Cloud, eine mysteriöse Gestalt mit einer seltsamen Maske.

Endlich Ferien! Ein Urlaubsziel haben Sie auch schon – ein paar Ihrer Freunde haben eine Band namens »Trip Cyclone« gegründet und dazu noch ein Städtchen namens Cyclone in Arizona entdeckt. Witzige Sache, dachten sie, und machten sich auf, dort ein paar Musikvideos zu drehen. Ein paar Tage später düsen Sie mit Ihrem Motorrad hinterher, um sich die Sache mal anzusehen. Sie staunen nicht schlecht, daß der Zufahrtsweg durch einen Erdrutsch verschüttet worden ist. Gerade mal so schaffen Sie es, den Geröllhaufen zu überwinden. Im Motel, wo Ihre Freunde abgestiegen sind, finden Sie außer dem höchst merkwürdigen Besitzer keine Menschenseele. Ein abendlicher Spaziergang durch die Stadt bestätigt Ihren Verdacht: Niemand lebt mehr in Cyclone, es scheint fast so, als seien alle Bewohner plötzlich vom Erdboden verschluckt worden.

So stimmungsvoll beginnt »Harvest of Souls«, Sierras neustes Gruselabenteuer. Inhaltlich hat es mit »Shivers« nichts zu tun, doch wie schon beim Vorgänger ist Ihre Aufgabe zu Beginn noch nicht klar. Erst nach und nach werden die Zusammenhänge deutlich. Zunächst finden Sie heraus, daß eine merkwürdige Person mit einer alten indianischen Maske vor dem Gesicht Ihren Freunden angeboten hat, die Videoaufnahmen zu finanzieren. Etliche der Dorfbewohner sind im Devil's Mouth Canyon verschollen, vor dessen Betreten zahlreiche Warnschilder abraten. Sie wollen natürlich wissen, was los ist, und durchstöbern deswegen auf der Suche nach Hinweisen sämtliche Häuser. Dazu müssen ab und zu Verschiebe- oder Kombinationspuzzles gelöst werden, mit denen die Besitzer ihre Wohnungen gesichert haben. Drinnen finden Sie oft Gegenstände wie Schlüssel, eine Rose oder gar eine Diskette. Die dürfen Sie mitnehmen und nach bewährter Adventure-Manier an anderer Stelle wieder einsetzen. Außerdem gibt es zahlreiche Briefe zu lesen,



Eines der leichteren Rätsel: Im Papierkorb der Bank muß eine Botschaft richtig zusammengesetzt werden.

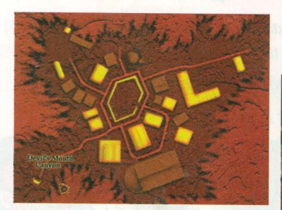


Düster, düster – weil Unbekannte die Reifen Ihres Motorrads zerschnitten haben, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den merkwürdigen Dingen in Cyclone auf den Grund zu gehen. (640x480)

Anrufbeantworter abzuhören oder Musikvideos anzusehen. Ein paar der Aufnahmen von Trip Cyclone geistern nämlich schon über die Fernsehapparate der Stadt. Sie enthalten angeblich Hinweise zur Lösung von Rätseln. Ärgerlich nur, daß sie schon nach wenigen Sekunden abbrechen, und Sie anschließend ohne jeglich Vorwarnung in eine völlig andere Ecke der Stadt gebeamt werden.

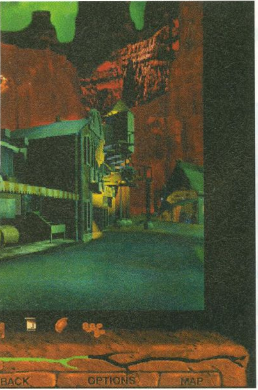
Wo wir gerade bei den Geistern sind – hinter den düsteren Taten scheint eine Person namens Dark Cloud zu stecken. Er verbirgt sein Gesicht hinter einer alten indianischen Maske. Fast in jedem Haus finden Sie weitere mystische Gegenstände wie versteinerte Rothäute oder heilige Gefäße. Schließlich dämmert es: Cyclone wurde auf einem alten Indianerfriedhof errichtet, und nun fordern die Geister der Väter ihre Ruhe zurück. Alles läuft auf einen großen Showdown zwischen Dark Cloud und Ihnen hinaus. Wenn Sie jedoch nicht aufpassen, erleben Sie den gar nicht mehr – bei Begegnungen mit Mächten wie lebenden Höhlenmalereien wird Ihnen unbarmherzig stets etwas Lebensenergie abgezogen. Zum Glück kann die immer mal wieder aufgefrischt werden. Eine weiße Engelserscheinung wacht über Ihre Wege und meldet sich ab und zu mit einem nützlichen Hinweis.

So düster wie die Story ist auch die Grafik, die im Gegensatz zu Shivers nicht mehr nur aus Standbildern besteht. Statt dessen können Sie mit



Mit Hilfe dieses Stadtplans bewegen Sie sich zwischen den Gebäuden hin und her.

Friseur Ivan hat ein Faible für China. Wie alle anderen Einwohner ist auch er nicht daheim.





▲ Ihr Schutzengel hilft Ihnen auf, nachdem Ihnen in der Bibliothek ein Bücherregal auf den Kopf gefallen ist.



▲ Ob Sheriff Lowe unsere »Win Pieks«-Multimedia-Leserbriefe gesehen hat?

Schön gerendert, nichts dahinter: Hier sehen Sie die Bank von innen.

der Maus ähnlich wie bei QuickTime VR um die eigene Achse rotieren und nach oben oder unten schauen. Ein Klick in die entsprechende Richtung schaltet zum nächsten Panorama um. Akustisch brüstet sich Sierra mit der »Dynamic Panning«-Technologie. Das ist, vereinfacht gesagt, nichts weiter als Klangquellen, die sich passend zu Ihrem jeweiligen Blickwinkel zwischen den Lautsprechern hin- und herbewegen.

Theoretisch wären also alle Zutaten für ein stimmungsvolles Abenteuer vorhanden. Doch zwei Dinge machen alle Bemühungen, etwas wie dichte Atmosphäre zu erzeugen, zunichte. Die Puzzles sind teilweise so schwer, daß der Mauszeiger nach ewig langem Rumprobieren verzweifelt zum »Automatisch lösen«-Knopf wandert. Daß dabei die mühsam erarbeiteten Punkte schwinden, stört den gefrusteten Spieler weniger. Ultranervig ist es, wenn man weiß, was man nun tun müßte, aber ein weiteres, mit Menschenverstand nicht zu durchschauendes Rätsel sich einem in den Weg stellt. Auch von Verhältnismäßigkeit haben die Jungs bei Sierra nichts verstanden: So wird Zug um Zug ein ultrafieses Verschiebepuzzle gelöst, doch nach erfolgreicher Beendigung öffnet sich lediglich eine Tür unter einem Mausoleum und man darf einen Blick in das dahinter verborgene Indianergrabmal werfen – toll. Dafür können Sie Puzzles beliebig selbst abwandeln und per E-Mail verschicken oder alternativ anderen Spielern online in einem Chat-Bereich Ihr Leid klagen.

Problem Nummer zwei wiegt noch schwerer: Die Handlung kommt einfach nicht in die Gänge. Nach anfänglichem Staunen und Umherschauen reduzieren sich die Aktionen auf das regelmäßige Abhören der Anrufbeantworter und das Absuchen aller Räume nach kleinen Gegenständen. Deutlich fehlen informative Gespräche mit anderen Personen oder einfach eine größere Spielwelt. **(ra)**



»I don't care if you don't like my puzzles« (Ist mir egal, ob Dir meine Puzzles nicht gefallen), meint Dark Cloud. Da hat er wirklich seherische Fähigkeiten.

ROLAND AUSTINAT

So ein Ärger! Jetzt habe ich mir Harvest of Souls extra an einem Wochenende mit nach Hause genommen, und dann das. Ich hatte mich wirklich auf den Shivers-Nachfolger gefreut, weil mir seinerzeit das Original viel Spaß gemacht hat. Statt dessen beschleicht mich das Gruseln nun wegen ganz anderer Dinge. Und das, obwohl ich bisher allen Rendereien, die von Adventure-Kollegin Moni zu mir flüchteten, freundliches Asyl gewährt habe, wenn die Puzzles für die mangelnden Gespräche mit anderen Charakteren halbwegs entschädigten. Während des Tests hatte ich das Gefühl, ich würde die ersten Folgen einer 200teiligen TV-Serie ansehen, in denen sich die Hauptpersonen ausführlichst vorstellen – nur um dann kurze Zeit später aus dem Drehbuch gestrichen zu werden. Sie tappen von Haus zu Haus, lösen schwerste Puzzles, um hineinzukommen, hören die Anrufbeantworter ab, aber lernen nichts wesentlich Neues.

Jammerschade um die tolle Idee, die schöne Grafik und die Geräuschkulisse, die übrigens trotz neuen Soundsystems weniger Eindruck als die von Shivers macht. Es scheint, als wäre die Testphase eines fertigen Spiels neuerdings zum scharfen Ansehen der Master-CD verkommen. So bleibt Harvest of Souls ein Fall für Sammler und hartgesottene Knobelfreunde, die zum einen gut Englisch sprechen, zum anderen starke Nerven haben und eiserne Motivation verspüren, an die Untergrenze des Durchschnitts abzutauchen.

HARVEST OF SOULS

Hersteller:	Sierra	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

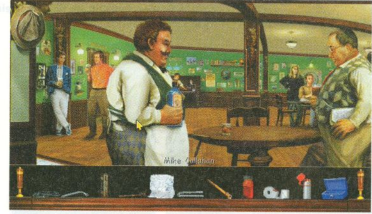
★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

Adventure-Freunden wirklich etwas Neues zu bieten, ist schwierig: Vorberechnete Grafiken? Gähn! 3D? Auch nicht ganz taufrisch! Legend versucht es mit der Versoftung von Kultbuch-Stories in Panorama-Optik.



Der Chef steht nicht nur hinterm Tresen.

Daß eine Kneipe der Ausgangspunkt beim Grafik-Adventure »Callahan's Crosstime Saloon« ist, führt diejenigen auf eine falsche Fährte, die Spider Robinsons Science-fiction-Geschichten nicht kennen. Wer glaubt, es gehe bei dem Spiel um eine Westernstory, irrt. Aufgrund der besonderen Lage des Lokals tummeln sich hier nämlich Zeitreisende, Aliens, Vampire und ähnliche Besucher. Jeder dieser Typen hat so seine Sorgen, die er Ihnen früher oder später anvertraut. Mit etwas Geschick können Sie einigen Charakteren vielleicht sogar aus der Patsche helfen. Sei es nun der liebeskranke Vampir, dessen Probleme Sie nur mit einem feinen Händchen für Werwölfe lösen können, oder der Außerirdische Squish, für den Sie Ihre Kenntnisse im Umgang mit Shuttles ausgraben. Meistens ist jede Menge Konversation nötig, die größtenteils automatisch, manchmal jedoch im Multiple-choice-Verfahren vonstatten geht. Ähnlich wie beim artverwandten »Shannara« spielt sich das Geschehen in starren, gezeichneten Grafiken ab, nur, daß Sie diesmal bei fast allen Räumen das gesamte 360°-Spektrum genießen dürfen. Einfach auf der Maustaste bleiben, wenn am Bildschirmrand ein Pfeil erscheint, und schon scrollt das Bild rundum. Natürlich sind auch Ortswechsel möglich. Der intelligente Mauszeiger verrät interessante Stellen und bietet Optionen für diverse Aktivitäten an. Diese entsprechen den genreüblichen Aufgaben, also anklicken, einsammeln, anwenden. Oberstes Gebot ist: immer schön der Reihe nach, denn das Spiel ist linear aufgebaut. So erhalten Sie augenscheinlich frei zugängliche Objekte erst, wenn Sie vorher mit bestimmten Leuten geredet haben. Gelegentlich müssen Sie im Inventar basteln. Obwohl der Gesprächsinhalt auch als Text erscheint, sind gute Englischkenntnisse ratsam, da einige Puzzles mit Sprache zu tun haben. Immerhin liegt der Packung ein Lösungsbuch bei. Zum Zeitpunkt unseres Tests war noch nicht entschieden, ob es eine deutsche Version geben wird. **(ms)**

Ein Panorama fast wie im Urlaub: ein Rundblick in Südamerika.

MONIKA STOSCHEK

So richtig legendär ist es nicht, was Legend da aus den Kultbüchern von Robinson herausgekitzelt hat. Gut, die Panoramasicht ist mal etwas anderes, außerdem bieten die gezeichneten Grafiken Urlaub vom Renderwahn. Die Stories bieten zwar abwechslungsreiche, solide, aber durchaus herkömmliche Abenteuerkost mit annehmbaren Rätseln. Die einzelnen Aufgaben sind halbwegs logisch und auch für Einsteiger geeignet. Nervig fand ich, daß die Reihenfolge genau eingehalten werden muß. Warum kann ich die Kaffeekanne nicht vorher nehmen und erst dann mit einem Anwesenden labern, obwohl letzterer mit dem Pott nichts am Hut hat? Der Abschuß ist das Wortpuzzle am Anfang, bei dem mal egal ist, wie man was reinschreibt, dann aber wieder völlig logische Einträge ungültig sind.

Ohne Lösungsheft wäre das Abenteuer für die meisten zu Ende, ehe es richtig angefangen hat, da man um dieses Rätsel nicht herumkommt. Für einen solchen Patzer sind drei Sterne zwar noch gnädig, aber weil es danach ganz brauchbar weitergeht, auch gerechtfertigt.

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

Hersteller:	Legend	**Empfohlene Hardware:**	P/90, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

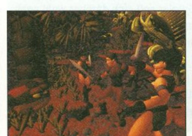
PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

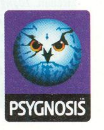








PC CD ROM
ANDREW SPENCER STUDIOS



PSYGNOSIS

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

SHADOAN

Schöne Zeichentrickfilme gibt es nur auf Cartoon-Network? Mitnichten. Interplay gibt sich allergrößte Mühe, mit einem interaktiven Fantasyfilm die Welt des Gezeichneten auf den Bildschirm zu holen.

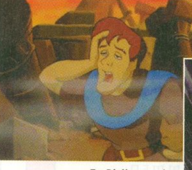


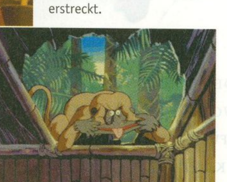
Die Grafik ist durchaus nett anzusehen, doch kann das wohl nicht das entscheidende Element eines Spiels sein...

Böse Zauberer haben ein rätselhaftes Faible für friedfertige Königreiche. Das ist gemeinhin bekannt. Was sie damit bezwecken, wird uns allen auf ewig unklar bleiben. Schließlich sind stets junge, stolze Recken zur Hand, um widerwärtigen Schwarzmagiern einen Strich durch die Rechnung zu machen.

In Shadoan stellen Sie einen dieser tapferen Kerle dar, und Torlok, ein Zauberer übelster Sorte, ist Ihr Gegenspieler. Er hat mit seinen dunklen Scharen die »Five Kingdoms« erobert und versucht nun, seinen Sieg zu komplettieren.

Ein magisches Amulett, »The Hand« genannt, das eigentlich zum Schutz der Königreiche diente, soll den Erfolg seines Plans sichern. Glücklicherweise hat jedoch Daelon, einstmals größter Magier der fünf Königreiche und Bruder Torloks, selbiges in fünf Teile zerbrochen und in Form mächtiger Artefakte über das Land verstreut. In der Rolle von Lathan versuchen Sie, die verzauberten Gegenstände wieder zusammenzutragen. Drei davon finden Sie schon zu Beginn in Ihrem Inventar, so daß sich die große Hatz auf zwei Artefakte beschränkt. Die Suche läuft in Form eines 70 minütigen Zeichentrickfilms ab, der sich über zwei CDs erstreckt.





Zu Risiken und Nebenwirkungen ...

An wichtigen Stellen kann der Spieler in die Handlung eingreifen und das Geschehen in diese oder jene Richtung lenken. Auf der Reise durch die einzelnen Schauplätze der fünf Königreiche sammelt Lathan manch nützlichen Gegenstand, der ihm später andernorts weiterhelfen kann. Was sich bis dahin noch nach einem grafisch aufgepeppten Adventure im klassischen Sinne anhört (wie etwa »Full Throttle«, »Baphomets Fluch« oder »Toonstruck«), erweist sich nach einigen Minuten als eine leicht verbesserte »Dragon's Lair«-Variante. Nicht logisches Denken, sondern Ausprobieren oder gar Auswendiglernen führen bei »Shadoan« zum Ziel. Mitgenommene Gegenstände kann der Spieler nicht nach eigenem Ermessen einsetzen. Statt dessen werden sie automatisch und zu gegebener Zeit eingeblendet, so daß man sie nur noch anklicken muß. Falsche Entscheidungen jedweder Art führen in der Regel zum nett animierten Bildschirmtod und zum Verlust eines der drei Leben. Dies bedeutet, daß Sie Schlüsselszenen immer wieder durchspielen müssen, bis jeder Handgriff sitzt und der Spielstand sich speichern läßt. Die Trickfilmsequenzen selbst liegen in etwa auf dem Niveau der »Dungeons & Dragons«-Fernsehserie. Warum allerdings jemand Geld für Trickfilmvergnügen ausgeben sollte, das im Privatfernsehen jeden Samstag kostenlos zu haben ist, bleibt uns so unverständlich wie die Vorlieben gewisser Zauberer. **(Volker Schütz/rm)**

VOLKER SCHÜTZ

Ich mache keinen Hehl daraus, daß ich Dragon's Lair noch nie gemocht habe. Frustration über Mißerfolge und Freude an neuen Sequenzen stehen einfach in keinem vernünftigen Verhältnis. Eine Sackgasse reiht sich an die andere, und der Spieler soll sich darüber wohl noch freuen. Zugegeben, ganz so extrem wie andere Vertreter dieses Genres, etwa Brain Dead 13 oder auch Space Ace, setzt Shadaon dieses Sisyphus-Prinzip nicht durch.

Das Aufsammeln von Gegenständen macht das Spielgeschehen flexibler und häufiges Abspeichern schont die Spielernerven. Alles in allem ist Shadoan wohl trotzdem nur ein Spiel für hartgesottene Fantasy-Recken.



SHADOAN

Hersteller:	Interplay	**Empfohlene Hardware:** DX4/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:** ❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Erscheint ca. Mitte April

Top Titel! UEFA Champions League 96/97
Deutsche Version
DM 67,99

CD-ROM

3D Ultra Minigolf DA x49,99
3D Ultra Pinball 2 DA 59,99
9 - The Last Resort DV 74,99
Ace Ventura DV 57,99
Age o. Rifles-D. Gewehr DV 69,99
AH 64 Gold Edition DV 79,99
Air Warrior II DV 84,99
Amber DV 74,99
Amored Fist 2 DV x84,99
Asterix & Obelix DV 49,99
A.T.F. Gold Edition DV 84,99
Atomic Bombermann DA x59,99
Banzai Bugs DV 57,99
Baphomets Fluch DV 69,99
Battle Isle 3 DV 39,99

CD-ROM

Formel 1 / Psygnosis DV 82,99
Formula One Gr. Prix 2 DV 79,99
Fun Compilation enthält: DV 79,99
· Star Trek 3
· Rallay Racing 97
· PGA Tour Golf 486
G-Nome DV 69,99
Gigapack 1 DV 74,99
Harvest of Souls DV x69,99
Hattrick Wins DV x69,99
Have a Nice Day DV 59,99
Hell Cops DA x49,99
Heroes o.M & Magic 2 DV 74,99
Holiday Island DV 69,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Battle Sport DA x49,99
Bazooka Sue DV 79,99
Betrayal in Antara DV x74,99
Biing DV 44,99
Birthright DV x69,99
Blast Chamber DV x69,99
Bleifuß 2 DV 54,99
Blinky Bill DV 29,99
Blue Byte Collec. enth.: DV 39,99
· Siedler 1
· History Line 14-18
· Battle Team 2
Bundesliga Manager 97 DV 64,99
Ceasar 2 / Wind.95 DV 54,99
Civilization 2 DV 59,99
Civilization 2 DATA DV 39,99
Civil War General DV 79,99
Comanche 3.0 DV 76,99
Comm.&Con. 1 SVGA DV 79,99
Comm. & Conquer 2 DV 79,99
Comm. & Conq. 2 Data DV 29,99
Conquest Deluxe DV 49,99
Conquest Earth DV x79,99
Crow: City o. Angles DA 74,99
Daggerfall DV 69,99
Darklight Conflict DV 76,99
Das schwarze Auge 3 DV 29,99
Daytona USA DV 69,99
Deadlock DV 79,99
Delirium DA x74,99
Der Planer DV 69,99
Descent t. Undermount. DA x79,99
Destruction Derby 2 DV 74,99
Diablo DA 69,99
Die Fugger 2 DV 49,99
Die Siedler 2 DV 64,50
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
Discworld 2 DV 79,99
Dominion DV x74,99
Down i.t. Damps DV 69,99
Dragon Dice DV 74,99
Dragon Lore 2 DV 69,99
Dragonheart DV 69,99
Dungeon Keeper DV x76,99
Ecstatica 2 DV 74,99
Elisabeth 1 DV 69,99
Evidence DV 79,99
Exhumed DV 74,99
Extreme Assault DV x69,99
F 22 Lightning 2 DV 79,99

Holiday Island DATA DV 19,99
Hugo 4 DV 59,99
Hunter Hunted DV 69,99
Hunter Killer DV x76,99
IM 1 A2 Abrams DV 79,99
Independence Day DV x76,99
Interstate 76 DV 69,99
Iron & Blood DV 74,99
Isnogud DA 49,99
Jack Nicklas 4 DA x76,99
Jagged Alliance 2 DV 74,99
James Bond Collection DV x59,99
Jedi Knight EV x79,99
Kais Power Goo DV 79,99
Kick Off 97 DV 69,99
Kilrathi Saga/WC 1-3 DV x57,99
KKND DV 59,99
Larry 7 DV 79,99
Links LS DA 89,99
Links LS Course Coll.1 DA 54,99
Links LS Course Coll.2 DA 54,99
Links LS Course Coll.3 DA 54,99
Lords of Realms 2 DV 79,99
Lords of Realms 2 Data DV x24,99
Lost Vikings 2 DV 67,99
MAD TV 2 DV 69,99
Magic-Zusammenkunft DA 77,99
Manhatten DV x74,99
Mass Destruction DA x59,99
Master of Orion II DV 79,99
M.A.X. DV 74,99
M.D.K. DV 74,99
Mechwarrior 3/Mechen. DV 79,99
Monopoly DV 54,99
Moto Racer / Win95 DV x76,99
Mutant Pinguins DA 59,99
Nascar Racing 2 DA 77,99
NBA Jam extreme DA 69,99
NBA Live 97 DV 76,99
Need for Speed 2 DV 76,99
Nemesis DV x79,99
NHL Hockey 97 DV 76,99
Orionburger DV 69,99
Outlaw DA 79,99
Pandemonium DA x79,99
Pandora Akte DV 74,99
Panzer Dragoon DV 69,99
Perfect Weapon DV x76,99
Pinball 97 DA 54,99

Händleranfragen erwünscht!

Fallen Heaven DV 84,99
Fallout DA x74,99
Fifa Soccer 97 DV 76,99
Fifa Soccer Manager DV x69,99
Flottenmanöver DV 74,99
Floyd DV x79,99
Flying Corps DV 79,99

POD DA 74,99
Police Quest SWAT DA 69,99
Power Chess DV x89,99
Print Artist 4.0 DV x39,99
Privateer 2/Darkening DV 79,99
Project Paradis DV 69,99
Pyst DA x19,99

Unsere Hit`s!



Formel 1 Psygnosis
Deutsche Version
DM 82,99

Extreme Assault
Erscheint ca. Mitte Mai
Vorbestellung empfohlen!
Deutsche Version!
DM x 69,99

Heroes of Might & Magic 2 Deutsche Version DM 74,99

Conquest Earth Ca. Mitte Mai! Deutsche Version DM x79,99

X-Wing vs Tie Figther Deutsche Anleitung DM x74,99

Ecstatica 2 Deutsche Version DM 69,99

Comanche 3.0 Deutsche Version DM x79,99

Daggerfall Deutsche Version DM 69,99

Star Trek Starfleet Academy Deutsche Version DM x79,99

Outlaw Deutsche Anleitung DM 74,99

Gravis Game Pad +CD Creatures +CD Martini Racing solange Vorrat reicht Deut. Version DM 59,99

Theme Hospital Deutsche Version DM 76,99

Need for Speed II
Deutsche Version
DM 76,99



Dominion
Ersch. Anfang-Mitte Mai!
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

Realms of the Haunting DV 79,99
Rebel Assault II DV 49,99
Red Baron 2 DV i.V.
Risiko DV 74,99
Road Rash DV 59,99
Saga of Aces DA 49,99
Scarab / Win95 DA 69,99
Schleichfahrt DV 69,99
Secret of Luxor DV 79,99
Sega Rallye DV 69,99
Sherlock Holmes 2 DV 76,99
Silent Hunter DV 69,99
Silent Hunter Data DV 29,99
Sim Copter DV 74,99
Slam Tilt - Flipper DA 49,99
Sonic + Knuckles DA 49,99
SSN / Tom Clancy DV i. V.
Stadt d. verl. Kinder DV 79,99
Star General DV 69,99
Starfleet Academy DV x79,99
Steel Panther 2 DV 69,99
Terradice DV x67,99
Test Drive: Off Road DA x84,99
T.F.X. 2000+Mission CD DV 79,99
T.P. Alley Bowling DA x76,99
The Dig DV 49,99
Theme Hospital DV 76,99
Tie Fighter DV 49,99
Time Laps DV 69,99
Titanic DV 69,99
Tomb Raider DV 64,99
Toonstruck DV 69,99
Top Ware Gold Games DV 34,99
UEFA Cham.Lea. 96/97 DV 67,99
US-Navy Fighter 97 DV 82,99
Vermeer DV 59,99
Vikings DV 34,99
War Wind DV 69,99
Warcraft 2+Data/Edit. DV 79,99
WipEout 2097 DA x74,99
WWF i.y. House DA 69,99
X-Com : Apocalypse DV i. V.
X-Wing vs Tie Fighter DA x74,99
Zorck Nemesis DV 74,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball DA 34,99
Aces o.t. Deep DV 34,99
Across the Rhine DV 24,99
Albion DV 29,99
Anvil of Dawn DV 29,99
Ascendancy DV 29,99
Batman Forever DA 24,99
Bermuda Syndrom DV 24,99
Betrayal at Krondor DV 19,99
Civilization 1 DV 24,99
Colonization DV 24,99
Cyberia 1 DV 24,99
Crusader No Regret DV 39,99
Descent 1 DA 24,99
Dungeon Master 2 DV 24,99
Earth Siege 1 DV 19,99
Earth Siege 2 DV 34,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 39,99
Earthworm Jim Teil 1 DV 29,99
Fantasy General DV 29,99
Fifa Soccer 96 DV 29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M. DV 24,99
Gene Wars DV 39,99
Gobliins Teil 1+2 DV 19,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Gobliins 4/Woodruff DV 19,99
Golden Gate Killer DV 24,99
Grand Prix Manager DV 39,99
Indy Car Racing 2 DA 34,99
Kings Quest 7 DV 19,99
Larry 6 DV 19,99
Magic Carpet + Data DV 9,99
Magic Carpet 2 DV 29,99
Mechwarrior 2 / Win95 DV 29,99
NBA Jam Tournement DA 24,99
NHL Hockey 94 DA 9,99
NHL Hockey 96 DV 29,99
Nascar Rac. + Track Pa. DA 14,99
Pirates Gold DV 24,99
Pitfall DV 29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Police Quest 4 DV 19,99
Pro Pinball the Web DA 29,99
Ran Soccer DV 29,99
Ran Trainer 2 DV 29,99
Rayman DV 39,99
Red Baron 1 DV x19,99
Shanghai Gr. Moments DV 24,99
Shivers DV 19,99
Silent Thunder DV 34,99
Simon the Sorcerer 1 DV 29,99
Simon the Sorcerer 2 DV 29,99
Space Hulk 1 DV 9,99
Space Hulk 2 DV 39,99
Space Quest 6 DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen. DV 39,99
Stonekeep DV 39,99
Syndicate 2 Wars DV 39,99
Time Commando DV 39,99
To Shin Den DV 29,99
Torins Passage DV 19,99
Top Gun: Fire at Will DV 24,99
U.F.O. DV 24,99
U.S. Navy Fighter DV 29,99
Vollgas DV 29,99
Warcraft 1 DA 24,99
Warhammer DV 29,99
Wing Commander 3 DV 34,99
Worms DV 29,99
X-Com Terror of t. Deep DV 24,99
X - Wing Compilation DV 29,99

Wir führen viele verschiedene Spielelösungen ab DM 14,80

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation u. Nintendo 64*

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox 37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad 69,99
Gravis Joystick Analog Pro 44,99
Gravis Game Pad Pro 49,99
Gravis Joyst.Blackhawk 59,99
Gravis Firebird 2 119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch 139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button 59,99
Logitech Joyst. Warrior 129,99
Orig. Soundblaster 16 P&P 149,99
Orig. Soundblaster 32P&P 219,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse 219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

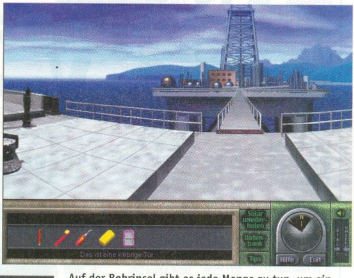
Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

ALARMSTUFE X
DER ALPTRAUM BEGINNT

Alle Quartale wieder: Nach diesem Motto präsentiert Egmont Interactive den Nachfolger zu »Operation Hurricane«. Das Team Xtreme stürzt sich wagemutig in einen weiteren Kampf um eine saubere Umwelt.



Auf der Bohrinsel gibt es jede Menge zu tun, um ein Leck zu bekämpfen.

Es gibt sie noch, die wahren Kämpfer für das Gute im Menschen: Das Team Xtreme hat vor kurzem im Science-Adventure »Operation Hurricane« ganze Arbeit geleistet und dem bösen Weatherman das Handwerk gelegt. Eben jener Ex-Bösewicht steigt im Nachfolger »Alarmstufe X – Der Alptraum beginnt…« in die Spitze eines Umweltschutzkonzerns auf, nachdem er Reue gelobt hat. Als neuer Rekrut beim Team Xtreme kommen Ihnen jedoch manche Zweifel, ob es ihm damit wirklich Ernst ist. Denn irgendwie scheint es in den Forschungsanlangen der Gruppe nicht mit rechten Dingen zuzugehen, und einiges deutet auf Sabotage hin.



Eine Datenbank mit zahlreichen Infos zu allen möglichen Umweltfragen ist ebenfalls vorhanden.

Auch diesmal erhält das Team Xtreme wieder wichtige Holo-Nachrichten.

Im Verlauf Ihrer Arbeit bei den Umweltcowboys, die Sie wie gehabt durch vorberechnete Landschaftspanoramen führt, setzen Sie Dinge wie hydroelektrische Anlagen oder Sonnenkollektoren in Stand. Was das ist, und welche Werkzeuge Sie hierzu brauchen, erklären Ihnen meist Ihre Kollegen in kleinen Videosequenzen. Sie spendieren dabei auch Objekte fürs Inventar. Was noch fehlt, suchen Sie sich anschließend selbst zusammen. Auch auf Ihren blechernen Freund, den Info-Roboter, können Sie wie im ersten Teil zurückgreifen, sobald Sie ihn repariert haben, auch wie im ersten Teil … Selbstverständlich stellt der kleine Neunmalklug Ihnen erneut seine umfangreiche Datenbank mit jeder Menge Wissen über umweltrelevante Themen zur Verfügung. So lassen sich dann anspruchsvollere Aufgaben wie die Bekämpfung eines Ölteppichs bewältigen. Ihr Ökogleiter bringt Sie ruckzuck dorthin, und auf sich allein gestellt müssen Sie ans Werk. Wer beim Ingangsetzen sogenannter Abdeckungsroboter und Skimmer auf der Bohrinsel Probleme hat, kann sich Online-Tips holen. Das wird vor allem diejenigen freuen, denen unverhofft ein paar explodierende Ölfässer um die Ohren geflogen sind, was unweigerlich zum Game Over führt. Aber da Sie diesmal punktgenau speichern können, sind solche Ereignisse eher zu verschmerzen. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK

Als ich die Ähnlichkeiten zwischen Vorgänger und Neuveröffentlichung in puncto Spieloberfläche und Machart sah, fürchtete ich tatsächlich, der Alptraum, unbedingt klug sein zu müssen, ginge weiter. Doch zumindest anfangs wurden etwas häufiger Video-Begegnungen mit anderen Charakteren eingebaut, freilich ohne echte Kommunikationsmöglichkeit. Die Rätsel sind nicht unbedingt anspruchsvoller geworden, trotzdem machen sie mir größeren Spaß. Das Robin-Wood-Gefühl kommt bei der Rettung von Walen vor einer verhängnisvollen Ölpest einfach mehr rüber, als bei der eher windigen Jagd auf den Wetteronkel. Zwar ist die Wortwahl den Personen ganz gut angepaßt, als lippensynchron kann die deutsche Fassung allerdings nicht unbedingt bezeichnet werden. Die eintönig-einfallslose Musik verdient ihren Namen kaum.

Immerhin wurde für eine akzeptable Speicherung der Spielstände gesorgt, so daß nicht mehr ganze Abschnitte erneut absolviert werden müssen. Wer von Abenteuerlernspielen nicht genug bekommt, soll zugreifen, für alle anderen ist das Genre an sich schon ein Alptraum.

ALARMSTUFE X – DER ALPTRAUM BEGINNT …

Hersteller:	Egmont Interactive	**Empfohlene Hardware:** P/60, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	**Benchmark:** ①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG

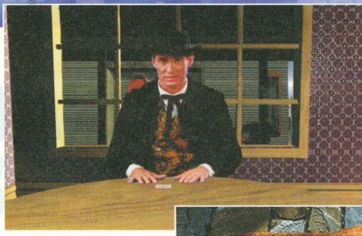
★★☆☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

CONNECTIONS

Hierzulande gibt es die Knoff-Hoff-Show, aber spezialisierte Edutainment-Sender sind längst noch nicht so populär wie in den USA. Dort erscheinen sogar Grafikadventures von den Machern solcher Sendungen – wie »Connections« wenig eindrucksvoll beweist.



Diesem Herrn luchsen Sie beim Kartenspiel den Autoschlüssel ab.



Die Art Rätsel ist nicht unbedingt neu.



James Watt persönlich bittet den Spieler um Mithilfe bei Reparaturarbeiten.

Das Raum-Zeit-Kontinuum kann einem schon leid tun: Da müht es sich redlich, halbwegs zu funktionieren, und dann kommen ständig irgendwelche Spielemacher, die dringend eine Story für ihr Produkt benötigen. Und schon ist zum x-ten Mal die Ordnung futsch.

Im neuen Grafikadventure »Connections«, das nach der gleichnamigen amerikanischen Fernsehserie mit James Burke benannt ist, sollen Sie das außer Tritt geratene Raum-Zeit-Gefüge reparieren. Hierzu müssen Sie per Mausklick vorberechnete 3D-Welten nach bestimmten Gegenständen absuchen, die eine der maßgeblichen Erfindungen einer Epoche darstellen. Sie werden in der sogenannten »Chain of Connections« unterhalb des Grafikfensters gesammelt. Auf Klick läuft ein Infovideo zu den Kettengliedern, ihrer Bedeutung und Verknüpfung untereinander. Um an diese Objekte zu gelangen, müssen Sie Puzzles lösen. Wie die aussehen, hängt davon ab, welchen der fünf surrealistisch gestalteten Level Sie gerade absolvieren. In einem mittelalterlichen Schloß besorgen Sie sich beispielsweise ein Schwert und begegnen James Watt, während Sie in der Westernstadt geschickt mit Karten und dem Telegraphen umgehen müssen. Wenn Sie die Teile finden und richtig einsetzen, erscheint der als Mentor fungierende Burke in einer Videosequenz. Geläutert durch seine aufbauenden und belehrenden Worte, rätseln Sie weiter. Sind alle acht Verbindungsstücke komplett, geht es in den nächsten Abschnitt. Nicht alle Gegenstände taugen als Kettenglied, manche landen statt dessen zur weiteren Verwendung im Inventar. Wer sich nicht mehr auskennt, darf die Online-Hilfe in Anspruch nehmen. Die Hybrid-CD ist auch Macintosh-tauglich. (ms)

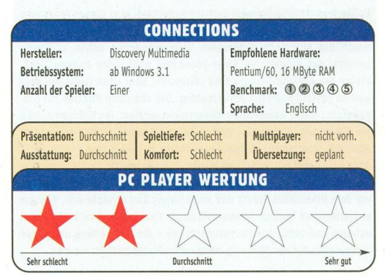
Die Krönung: Sobald eine Kette komplett ist, endet der momentane Level.



MONIKA STOSCHEK

Pennäler können ein Liedchen davon trällern, wie »interessant« Unterricht bei einem verknöcherten Pauker aussieht. Da wir ja bekanntlich fürs Leben lernen und nicht für die Schule, sind Ansätze zur Modernisierung bei der Vermittlung von Allgemeinwissen natürlich begrüßenswert. Nicht ganz unwichtig für den Lernerfolg ist dann allerdings die Aufbereitung des Ganzen.

Abenteuerlich ist das Lernadventure Connections schon irgendwie, denn selten habe ich so unausgewogene Anforderungen bei den Puzzles erlebt wie hier. Ein Kleinkind fände den Schlüssel unter der Fußmatte, während das fummelige Öffnen einer Safetür selbst Phlegmatiker auf die Palme bringt und zur Bedienung des Oszilloskops fehlt anschließend prompt die Kraft. Choleriker werden steuerungsbedingt spätestens beim Versuch zu morsen empört in die Maus beißen. Der tiefere Sinn mancher Verknüpfungen will sich mir nicht immer so ohne weiteres erschließen. Gut, Begegnungen mit James Watt und Galileo Galilei lockern das Ganze ein wenig auf und dienen als Merkhilfe für einige der Infos. Für anhaltenden Spieleifer mangelt es aber an Motivation. Daran ändern auch die Auftritte von Mr. Burke nichts, die ich überwiegend als eher aufdringlich empfinde.



CONNECTIONS

Hersteller:	Discovery Multimedia	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Pentium/60, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark:	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

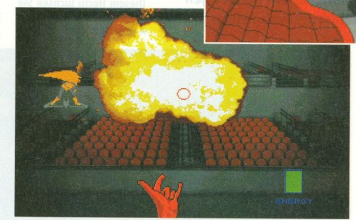


Adventure für Einsteiger

SPIDERMAN: THE SINISTER SIX

Was macht ein Student, der von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen wird und daraufhin ungeahnte Kräfte entwickelt? Er ernennt sich kurzerhand zum schurkenjagenden Superhelden.

Wieder einmal wird Spiderman fälschlicherweise eines Verbrechens angeklagt.



In kleinen Actionsequenzen kämpfen Sie gegen die Sinister Six.

Während dem Verlauf seiner Heldenkarriere hat sich »Spiderman« eine Menge Erzfeinde unter den Superschurken gemacht. Sechs davon schlossen sich zur Vereinigung »The Sinister Six« zusammen und versuchen nun, Spiderman aus dem Verkehr zu ziehen und unter der Leitung von Dr. Octopus die Weltherrschaft zu erlangen. Sie werden in die Lage von Peter Parker alias Spiderman versetzt und müssen versuchen, die Pläne der Bösewichte zu vereiteln.

Das gesamte Spiel wird mit vier Techniken in Szene gesetzt: Als Auflockerung und zum Vorantreiben der Story sind Videosequenzen im Angebot, die an die Zeichentrick-Serie angelehnt sind. Ab und an werden Sie in minimalistischen Adventure-Einlagen mit primitiven Puzzles konfrontiert. Da dem Hersteller anscheinend auch die einfachsten Rätsel zu komplex erschienen, bietet ein eingebautes Hilfesystem in drei Stufen Hinweise auf die Lösungen. Der soziale Aspekt des Superheldendaseins kommt in einigen Dialogen zum Ausdruck, deren Verlauf im Multiple-Choice-Verfahren via Mausklick entschieden wird. Als vierter Aspekt sind Actionsequenzen zu bestehen, die von routinierten Maus- oder Joystick-Akrobaten schnell gemeistert werden. Dabei sind die Widersacher mit ihren speziellen Eigenschaften vertreten: Mysterio und Hobgoblin bewerfen Sie mit Bomben, Dr. Octopus greift mit seinen Fangarmen zu und der Geier versucht, Sie mit seinem Laser zu durchlöchern. Sie wehren sich entweder mit Spinnenfäden, die feindliche Wurfgeschosse zerstören, oder weichen den Angriffen aus. Einfach ist das nicht, da die schrecklich mißratene Steuerung gezielte Positionswechsel scheinbar absichtlich erschwert. Die in insgesamt sechs Stränge aufgeteilte Handlung wird nur fortgeführt, wenn Sie die Actionsequenzen schaffen – was durch die unendlich vielen Versuche erleichtert wird, die Ihnen zur Verfügung stehen. Außerdem können Sie den Schwierigkeitsgrad der Action- und Puzzleanteile auf »leicht« oder »schwer« einstellen. Falls Sie das Spiel nicht am Stück durchspielen wollen, dürfen Sie den Spielstand jederzeit speichern. (af)



Doc Octopus hat im letzten Kampf vor dem Spielende keine Chance.

ALEXANDER FOLKERS

Spiderman ist definitiv mein liebster Superheld, aber dieses Programm wäre besser nie entwickelt worden. Die Story ist interessant und wird durch die stilistisch passenden Videosequenzen schön in Szene gesetzt, das eigentliche Spiel vernichtet aber jeden Funken Spaß. Einige der Anklick-Dialoge sind informativ, aber ohne jeglichen Reiz und im Verlauf komplett vorhersehbar. Die absurden Puzzles mit eingebauter Lösung haben ihren Namen nicht verdient. Als Krönung gehört die Steuerung einiger der Action-Teile eindeutig zu den schlechtesten, die momentan auf dem Spielemarkt zu finden sind.

Aber eines muß ich dem Spiel lassen: In so kurzer Zeit habe ich schon lange kein Produkt mehr durchgespielt. Ganze zwei Stunden saß ich vor dem Bildschirm, bevor das erste Happy End erreicht war. Absolut eingefleischte Spinnenfreaks sollten die Packung einmal in die Hand nehmen und sofort wieder zurückstellen – die Verbreitung derartiger Ware sollte meiner Meinung nach unter Strafe gestellt werden.

SPIDERMAN: THE SINISTER SIX

Hersteller:	CDV	**Empfohlene Hardware:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:** ①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Sehr schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

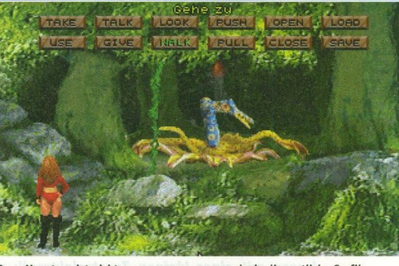


Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

TIME PARADOX

Selten war der Name eines Spiels so treffend: Wer 1997 noch ein Adventure herausbringt, das vor zehn Jahren schon veraltet gewesen wäre, muß einfach einem Zeit-Paradoxon erlegen sein.

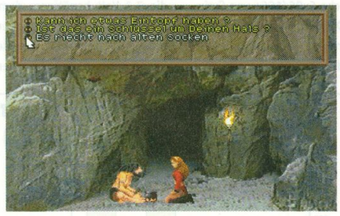


Das »Monster« ist nicht ganz so grauenerregend wie die restliche Grafik.

Auf der Erde beherrscht ein Regierungsrat den Planeten und die Zeit. Alle wären glücklich und zufrieden, wenn nicht vor wenigen Tagen das Ratsmitglied Morgana Le Fay aus der Versammlung gestürmt wäre. Leider hat die erzürnte Dame eine der wertvollen Zeitmaschinen gestohlen und sich damit zurück an den Anfang der Zeit katapultiert. Wie wir spätestens seit den drei »Zurück in die Zukunft«-Filmen wissen, hat eine Manipulation der Vergangenheit immer Auswirkungen auf die Zukunft. Der hohe Rat fürchtet um seine Diäten und schickt deshalb der fiesen Morgana eine Agentin hinterher. Die laut Handbuch »hübsche Zeitreisende« Kay wird natürlich von Ihnen gesteuert – ein recht zweifelhaftes Vergnügen ...

Noch bevor Sie die Handlung verdaut haben, steht das Blondchen Kay auch schon mitten in der prähistorischen Zeit auf einer Lichtung. Genauso prähistorisch geben sich VGA-Grafik, Steuerung und Sprachausgabe. Nicht, daß sie überhaupt etwas wichtiges zu sagen hätte, aber eine gelangweilte Synchronsprecherin sollte nicht auch noch lispeln, im Stile von »Nein, ich werde nicht durch diefen Bach gehen. Dann werden meine Füffe doch naff werden!« Tapfer durchwandern Sie dennoch Bildschirm um Bildschirm. Da Kay dabei eifrig mit Hüftwackeln beschäftigt ist, gestaltet sich das Vorwärtskommen langwierig. Einzusammelnde Dinge unterscheiden sich kaum vom Hintergrund oder sind von Objekten im Vordergrund verdeckt, so daß Sie mit dem Mauszeiger ständig »scannen« müssen.

Aufgenommene Gegenstände können nicht direkt miteinander kombiniert werden. Die unlogischen Rätsel lassen sich häufig nur im Trial-and-error-Verfahren lösen. So versperrt an einer Stelle ein »furchterregendes Monster« (in Wahrheit erinnert es eher an einen Grafikfehler) das Weiterkommen. Sobald Sie jedoch an einer herumhängenden Liane ziehen, rollt es sich friedlich zusammen und nimmt die Gestalt einer Art Riesenkürbis an – so ein Schalter ist schon praktisch. Bei Gesprächen darf Kay aus bis zu drei Textzeilen die angemessenste auswählen, und schon entwickeln sich faszinierende Dialoge: »Warum bist Du so launisch?« »Bin ich doch gar nicht. Nur montags.« Sind Sie erfolgreich der Steinzeit entkommen, muß Kay durch weitere Epochen wie das Mittelalter oder die Zukunft – immer der bösen Morgana hinterher. **(md)**



Was meint Kay eigentlich – das fade Spiel oder die Suppe?



Zwei Welten prallen aufeinander: »Caveman« meets »Barb Wire«.

MARTIN DEPPE

Es ist schon ein böses Omen, wenn ein Spiel bei jedem Neustart die Soundkarte neu angegeben haben will. Schlimmer wird es, wenn von »Soundblaster und Nachahmungen« die Rede ist. Dann bleibt mir nichts anderes übrig, als die Zähne zusammen- und nicht in den Tisch zu beißen. Also zitiere ich aus dem Text auf der Packungsrückseite, der mir freundlicherweise das Wort »Paradox« erklärt: »Eine Darstellung, die absurd oder sich selbst widersprechend sein mag, aber die wahr sein kann«. Genau das sind die richtigen Worte – treffender wären sie aber in folgender Beschreibung untergebracht: »Die Handlung ist absurd, die Rätsel widersprechen sich selber und das ganze Spiel darf einfach nicht wahr sein«.

Lassen Sie also die Finger von dieser ominösen Zeitreise. Spieler, die sich von Blondinen in knapper Bekleidung Marke »breiter Gürtel« angezogen fühlen, sollten lieber zur weitaus witzigeren »Larry«-Serie greifen. Und wer Zeitreisen mag, ist beim ehrwürdigen »Day of the Tentacle« ebenfalls besser aufgehoben.

TIME PARADOX

Hersteller:	Flair	**Empfohlene Hardware:**	486 DX, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Sehr schlecht	**Übersetzung:**	Sehr schlecht

PC PLAYER WERTUNG

★☆☆☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Test: Prozessorenvergleich

GEBALLTE RECHENKRAFT



Die neuesten Pentium-Prozessoren von Intel und Cyrix lassen mit einer kleinen Zusatzelektronik auch in alten Motherboards ihre Muskeln spielen. Daneben ist AMDs jüngster Sproß, der »K6«, mit von der Partie.

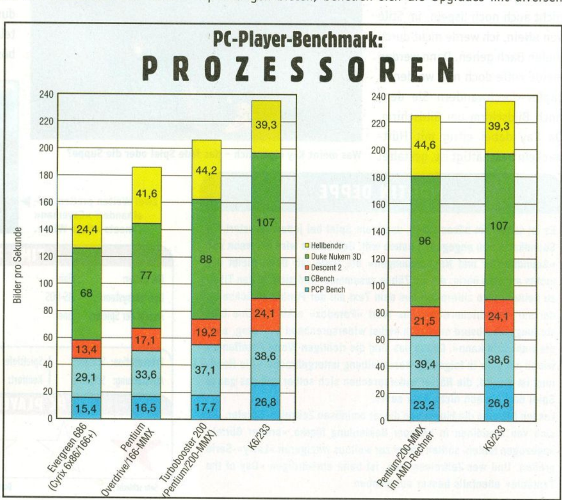
Hardware

Nicht immer ist es sinnvoll, nur wegen eines veralteten Prozessors das ganze System auf den Müll zu kippen. Ob sich der Austausch des altgedienten Rechenknechts gegen einen neuen, leistungsfähigeren rentiert, haben wir anhand von drei Upgrade-Kits untersucht. Ebenfalls dabei: das neue Flaggschiff von AMD, der »K6« mit 233 MHz. Auch wenn er bisher nicht als Upgrade-Version zu haben ist, so interessierte uns doch, ob und inwieweit er die Intel-Prozessoren das Fürchten lehren kann. Ihm stellt sich der Pentium/200-MMX in einem Kit der Firma Topgrade mit der Bezeichnung »Turbobooster 200«. Hinter dem Produktnamen »Evergreen 686« von Evergreen Technologies verbirgt sich der seit einiger Zeit erhältliche 6x86/166+ von Cyrix. Auch nicht fehlen durfte der Intel MMX-Overdrive/166. Von den vier Prozessoren ist nur der Cyrix (Evergreen 686) nicht mit dem MMX-Befehlssatz ausgerüstet. Daß die Prozessoren aus dem Hause Intel MMX-Anweisungen beherrschen, ist klar, doch auch der K6 wirbt mit seiner MMX-Fähigkeit. Sehr zum Groll von Intel, denen ein Schutz des Kürzels in den USA erst einmal versagt blieb. In Deutschland hingegen konnten sie sich die Buchstabenkombination als Warenzeichen beim Patentamt eintragen lassen.

Voraussetzungen für den Betrieb

Das System muß bestimmte Voraussetzungen erfüllen, damit ein neuer Prozessor seinen Dienst antreten kann. Wenn das System nicht mit 66 MHz getaktet wird (etwa bei Boards mit 50 MHz für den Pentium/75), muß sich der Takt per Jumper konfigurieren lassen. Meist ist auch der Multiplikator für den externen Takt über Jumper einstellbar. So arbeitet zum Beispiel der Pentium/200-MMX intern mit dem dreieinhalbfachen des externen Taktes. Um dieses Detail kümmern sich jedoch die hier vorgestellten Prozessor-Upgrades selbständig.

Eine Spannungsversorgung von 3,3 Volt muß immer sichergestellt sein. Die MMX-Prozessoren von Intel fordern dazu noch eine Spannung von 2,8 Volt für die Recheneinheit. Dadurch läßt sich der Energieverbrauch und damit die Wärmeentwicklung senken, während Schaltungen für den I/O des Prozessors weiterhin die 3,3 Volt benötigen, damit die CPU mit den vorhandenen Chipsätzen zusammenarbeiten kann. Da nur Motherboards, die für MMX-Prozessoren ausgelegt sind, diese unterschiedlichen Spannungen bieten, behelfen sich die Upgrades mit diversen

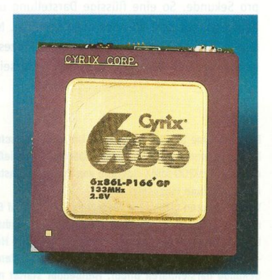




Tricks. Der Turbobooster stellt über ein weiteres Stromkabel und mit Hilfe einer Zwischenplatine die zusätzlich benötigten 2,8 Volt zur Verfügung. Der Overdrive von Intel besorgt dies mit einer Elektronik, die sich auf dem Chipgehäuse befindet. Der Cyrix des Evergreen 686 kommt ohne getrennte Stromversorgung aus.
Da der K6 nicht als Upgrade-Prozessor konzipiert wurde, ist er auf ein MMX-Motherboard angewiesen. Für die getestete Version mit 233 MHz werden zwei Spannungen von 3,3 Volt und 3,2 Volt gefordert. Beim K6/166 und K6/200 sind 3,3 Volt und 2,9 Volt bereitzustellen. Ihre Spezifikation läßt jedoch ausreichend Spielraum, um sie in alle Boards verfrachten zu können, die auch für die MMX-Prozessoren von Intel fit sind. Eine Hürde ist dann noch zu nehmen, damit der Prozessor unter Volldampf laufen kann. Das BIOS muß die neue CPU erkennen können und Initialisierungen vornehmen, die sich von den Routinen für die Intels und den K5 von AMD unterscheiden. So bleibt nur zu hoffen, daß zumindest die großen Hersteller MMX-tauglicher Boards wie Gigabyte, Asus oder Elitegroup bald BIOS-Updates herausbringen.

Die einzelnen Upgrade-Kits

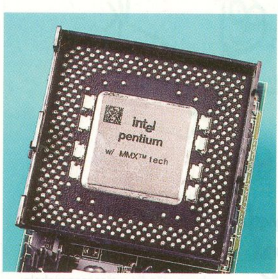
Im Evergreen-686-Kit mit dem Cyrix 6x86/166+ sind Prozessor und Kühlkörper getrennt verpackt. Doch um den Kühlkörper aufzusetzen, genügen wenige Handgriffe. Diese sind in allen Einzelheiten auf drei bebilderten Seiten im Handbuch sehr gut erläutert. Ein mitgeliefertes Programm testet das vorhandene BIOS und kann einige Typen sogar per Patch abändern, um sie für das Evergreen-Upgrade anzupassen. Auf unserer Monats-CD befindet sich



Hinter der Bezeichnung Evergreen 686 verbirgt sich der Cyrix 6x86/166+ (hier mit abgeschraubtem Lüfter).



◀ Beim Pentium Overdrive/166-MMX von Intel ist der Lüfter fest mit der CPU verbunden.



Nach Abnahme des Lüfters zeigt sich beim Turbobooster 200 ein Pentium/200-MMX.



Einfach klasse: Der AMD rechnet schneller als der Intel und ist softwarekompatibel.

das Testprogramm, mit dem sich feststellen läßt, ob ein Motherboard für das Update geeignet ist. Im Handbuch sind für einige Intel-Boards die Jumpereinstellungen angegeben, die für den Betrieb des Cyrix anstelle der Original-CPU vorzunehmen sind. Den MMX-Overdrive/166 von Intel bekamen wir leider nur in einer Version ohne Handbuch. Dennoch war er am schnellsten eingebaut. Nachdem feststand, daß die Spannungsversorgung auf 3,3 Volt und der Systemtakt auf 66 MHz eingestellt waren, mußten wir den Chip nur noch in den Sockel stecken. Ein Rumfummeln an der Stromversorgung des Lüfters war nicht notwendig.

Der Turbobooster 200 schließt die Lücke, die Intel wohl bewußt offen gelassen hat. Während letztere keinen MMX-Overdrive mit 200 MHz anbietet, nimmt Topgrade einfach den herkömmlichen Pentium/200-MXX und setzt ihn auf eine Platine. Diese wird dann in den Prozessorsockel des Motherboards gesteckt. Die Stromversorgung für den Lüfter und die Zusatzelektronik zwackt sich das Upgrade über ein Extrakabel vom Netzteil ab. In den Abmessungen der Platine liegt die einzige Schwierigkeit. Denn sie ragt an zwei Seiten fünf Millimeter über den Sockel hinaus. Auf unserem Motherboard mußten wir einen Kondensator vorsichtig weg biegen, damit das Modul richtig im Sockel saß. Um die Testergebnisse abzurunden, entschlossen wir uns später dazu, noch eine der Upgrade-Module in der AMD-Maschine laufen zu lassen. Dadurch ließ sich abschätzen, inwieweit die unterschiedlichen Hardwarekomponenten der beiden Systeme die Meßergebnisse beeinflussen. Wir entschieden uns für den Turbobooster 200 mit seinem Pentium/200-MMX, da er der schnellste Prozessor unter den getesteten Upgrade-Modulen ist.

Messen, was das Zeug hält

Im Kasten »So haben wir getestet« wird erläutert, unter welchen Bedingungen wir die Spiele »Hellbender«, »Duke Nukem 3D« und »Descent 2« dazu CBench sowie natürlich unser PCPBench eingesetzt haben. Der K6 zog allen anderen davon. Unter Duke Nukem gab es in kein Ruckeln mehr. Bei 320 mal 200 Bildpunkten erreichte die Frame-Rate einen Spitzenwert von 107 Bildern pro Sekunde. So eine flüssige Darstellung unseres PCPBenchs haben wir vor dem K6 noch nicht gesehen. Nur unter Hellbender mußte er sich den beiden Intel-Prozessoren geschlagen geben, die den AMD in diesem Fall trotz seiner besser ausge-

SO HABEN WIR GETESTET

Die Meßergebnisse für den Vergleichstest der Prozessoren ermittelten wir auf zwei verschiedenen Maschinen. AMD lieferte uns einen Rechner, dessen BIOS mit dem K6 zusammenarbeitet. Ausgestattet war er mit einem PA-201-Motherboard von FIC, 64 MByte SDRAM, 1 MByte Cache sowie einer Matrox Millenium mit 4 MByte RAM. Die drei anderen Prozessoren (Pentium/166-MMX-Overdrive, den Pentium/200-MXX und 6x86/166+) verfrachteten wir in unseren Testrechner. Dieser verfügt über ein ASUS-TP4XE-Board mit 32 MByte RAM und eine S3868-Grafikkarte. Um den Unterschied zwischen den beiden Systemen abzuschätzen, haben wir schließlich noch einmal das Pentium/200-MMX-Upgrade von Topgrade anstelle des K6 in die AMD-Maschine eingesetzt.

Wie in unseren bisherigen Messungen bilden fünf Benchmark-Ergebnisse die Gesamt-Performance. Als Spiele-Anwendungen kamen Hellbender, Duke Nukem 3D und Descent 2 zum Zug. Hier ermittelten wir – ohne Direct3D-Unterstützung mit den eingebauten Funktionen – pro Sekunde darstellbaren Bilder. Hellbender startet nach einem Druck auf die »Y«-Taste im Menü-Bildschirm einen Grafiktest. Sämtliche Detailstufen standen dabei auf dem Wert »normal«.

Duke Nukem 3D zeigt nach der Eingabe des Cheats »DNRATE« die Frame-Rate an. Wir lasen den Wert ab, der nach dem Absturz des Gleiters angezeigt wird. Hier lag die Auflösung bei 640 mal 480 Bildpunkten. Die Detailstufe stand auf »high«.

Gleich nach dem Start des ersten Levels von Descent 2 gaben wir den Cheat »FRAMETIME« ein. Wenn Sie diesen Test auf Ihrer Maschine nachvollziehen wollen, achten Sie darauf, daß der Blick in den Tunnel gerichtet ist. Denn unsere Meßergebnisse beziehen sich auf die Darstellung des Tunnels bei einer Auflösung von 320 mal 200 Pixel. Sollte die Wand zu sehen sein, drücken Sie einfach die »R«-Taste.

Die beiden restlichen Benchmarks ergeben sich aus den Meßergebnissen des PCPBench für DOS und des CBench (beide befinden sich wie immer auf unserer CD der PC Player Plus).



Nicht nur für die Messung der Grafikleistung gut: Mit unserem PCPBench unter DOS muß jeder Prozessor seine Muskeln spielen lassen.

TECHNISCHE DATEN				
Bezeichnung	Evergreen 686	MMX-Overdrive/166	Turbobooster 200	K6/233
Hersteller	Evergreen Technologies	Intel	Topgrade	AMD
Preis (circa)	530 Mark	800 Mark	1150 Mark	840 Mark
Prozessortyp	Cyrix 6x86/166+	MMX-Overdrive/166	Pentium/200-MMX	K6/233
Takt	150 MHz	166 MHz	200 MHz	233 MHz
Systemtakt	66 MHz	66 MHz	66 MHz	66 MHz
Upgradefähig ab	Pentium/75-Systeme	–	Pentium/75-Systeme	–
Folgende Voraussetzungen müssen auf dem Board konfigurierbar sein:				
Spannung	3,3 Volt	3,3 Volt	3,3 Volt	3,3 / 3,2 Volt

statteten Maschine hinter sich ließ. Der Evergreen 686 bildet das Schlußlicht dieser Testreihe. Seine Werte lassen ihn zwar nicht langsam erscheinen, aber bei rechenintensiven Darstellungen kommt es doch schnell zu ruckeligen Bildfolgen. Dafür kostet das Upgrade auch nur circa 570 Mark. Noch eine Bemerkung zum K6: Nach der tollen Duke-Leistung wollten wir auch wissen, was er in höheren Auflösungen kann. So brachte der AMD bei 640 mal 480 Bildpunkten 42 Bilder pro Sekunde und bei 800 mal 600 Pixel immerhin noch 30 Bilder. Da war einer höheren Detailstufe nicht mehr der Rechner im Weg, sondern die grobe Auflösung der Objekte.

Fazit: Jedem das seine

Kaum haben Sie den neuen Rechner zu Hause ausgepackt, sollen Sie sich nach dem Willen der Hersteller am besten gleich wieder ein komplettes Nachfolgesystem kaufen. Doch wenn Sie schon leistungsfähige Komponenten besitzen, lohnt sich eine vollständige Neuanschaffung oft nicht. Der Ertrag in Form von Rechengeschwindigkeit ist einfach zu gering im Verhältnis zum eingesetzten (Kapital-)Aufwand. Für diejenigen, die einen Pentium/120 oder ein älteres Modell ihr eigen nennen, kann aber ein Prozessortausch sinnvoll sein. Verträgt das Motherboard die Upgrade-Module, muß für hohe Leistung zwar immer noch recht tief in die Tasche gegriffen werden (1150 Mark beispielsweise für den Turbobooster 200). Doch dafür steigt die Rechenleistung wenigstens erheblich an.

Leider steht der K6 im Moment nicht als Upgrade-Prozessor zur Verfügung. Außerdem hat er, genau wie der Cyrix, das Problem, daß manche Spiele den Prozessortyp abfragen und einem Nicht-Intel die Zusammenarbeit verweigern. Zum Glück sind dies seltene Ausnahmen. Bleibt zu hoffen, daß auch die Programmierer allmählich auf die Leistungsfähigkeit der Intel-Konkurrenten aufmerksam werden. (kw)

FRÜHLINGSERWACHEN

Ein neues Spiel erblickt das Licht der Welt, die Kunden stürzen sich darauf, und das Programm dankt es dem Käufer mit hunderten von fiesen Fehlern. Da hilft nur, jeden Monat in diese Rubrik zu schnuppern.

Wenig erbaulich ist ein Fehler in »Diablo«, der sehr schön das übertriebene »Hände weg vom Spielstand«-Syndrom der Programmierer demonstriert. Wer im Multiplayer-Modus am 29. März 1997 noch einen Klasse-Charakter mit vielen nützlichen Gegenständen speicherte, konnte diesen am 30. März 1997 völlig nackt bewundern. Der Gute hatte offenbar über Nacht alles verloren, was er so bei sich trug. Schuld an der Misere: Die Sommerzeit-Umstellung. Offenbar hat da ein Blizzard-Programmierer zu gründlich über die Sommerzeit nachgedacht und einen Bug eingepflanzt, der mit der Zeitumstellung zu tun hat. Dabei wäre es nicht zu diesem haarsträubenden Fehler gekommen, hätten die Entwickler einfach die Hände in den Schoß gelegt. An der Sommerzeit selbst kann es nämlich nicht liegen, schließlich kann das Programm nicht feststellen, ob es eine Stunde später oder früher gestartet wurde. Allen Diabloisten können wir also nur empfehlen, das Datum von Windows 95 auf einen Tag vor dem 30. März zu stellen, ehe sie ein Spiel starten.

AUF DER CD-ROM

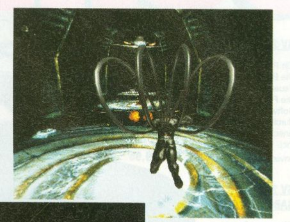
... der aktuellen Ausgabe finden Sie den Patch 1.31 für »Master of Orion 2«, den Patch 1.35 für den »Bundesliga Manager 97«, den Patch 1.1 für »Vermeer« und einen Patch für »Risiko«. Außerdem dabei sind verschiedene Patches für »Gunship 2000«, das Sie als Vollversion mit der CD bekommen.



Frohes Erwachen: Nach der Sommerzeit-Umstellung haben Multiplayer-Charaktere in Diablo ihr oben noch sichtbares Inventory verloren.

MDK

Im Handbuch von MDK steht es zwar, es funktioniert aber nicht: Mit der Taste F2 kann man in MDK nicht (!) speichern. Die Taste hat schlichtweg keine Funktion. Vermutlich war diese Speicherfunktion aus Testgründen in einer Vorversion des Spiels enthalten. Für die aktuelle Verkaufsversion haben die Programmierer die extrem praktische Funktion aber wieder entfernt. Statt dessen fragt das Programm jetzt nach jedem durchspielten Level nach, ob der Spielstand gesichert werden soll. Jeder ernsthafte Spieler tut gut daran, diese Frage mit »Ja« zu beantworten.



Mit der Taste F2 kann man bei MDK nicht speichern, die Taste hat keine Funktion. Das Spiel fordert statt dessen nach jedem durchkämpften Level zum Speichern auf.

◀ Wenn Sie bei »Master of Orion 2« eine gegnerische Flotte anklicken und die Liste im Fenster nach unten scrollen, verabschiedet sich das Programm.

TIE Fighter CD

Klein aber fein: Die CD-ROM-Version von »TIE Fighter« läßt sich nur auf Laufwerk »C« installieren. Wenn Sie irgendein anderes Laufwerk wählen, findet das Programm seine Dateien nicht und startet gar nicht erst. Wer also die CD-Version erstanden hat, tut gut daran, auf Laufwerk »C« genügend Platz zu schaffen und das Spiel dort zu installieren.

Master of Orion 2

Klickt man eine gegnerische Flotte an, erscheint ein Fenster, das Informationen über die einzelnen Schiffe zeigt. Bei mehr als neun Schiffen paßt die Liste nicht komplett ins Fenster, so daß gescrollt werden muß. Leider verabschiedet sich das Programm genau in dem Moment sang- und klanglos, wenn man auf den unteren Pfeil klickt. Mit dem neuen Patch auf Version 1.31 (finden Sie auf der aktuellen CD) sollte dieses Problem behoben sein. **(hf)**

WENN SIE AUCH BETROFFEN SIND

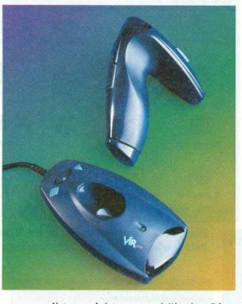
Falls Sie ebenfalls fehlerhafte Spiele gekauft haben oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, sollten Sie sich an uns wenden.
Sie erreichen uns per Post unter
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: Bug Report, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen,
per Fax unter 089 / 99 115 177 oder per E-Mail unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.



PHASER AUF BETÄUBUNG

Test: VIR-One

Der »VIR-One« gleicht eher einem futuristischen Schießprügel als einem Infrarot-Joystick. Trotzdem soll er für ein völlig neues Spielegefühl sorgen.



Mit dem »VIR-One« kommt ein Joystick auf den Markt, der ohne das lästige Kabel zum Rechner funktioniert. Die Daten zur Richtungskontrolle sendet der Stick per Infrarotsignal an die Basisstation. Sie ist ganz einfach an den Game-Port des PCs anzuschließen. Einen Knüppel zur Steuerung gibt es nicht – man hält das Ding einfach in der Faust. Der VIR-One erkennt die Richtung, indem er seine Lage im Raum ermittelt. Drei Micro-Batterien sorgen für ausreichenden Strom im Mobilteil. Der Spieler kann sich damit bis zu vier Meter vom Empfänger entfernen. Im Digitalmodus läßt sich der Steuerknüppel ebenfalls nutzen. Dafür gibt es vier Richtungs-Pasten auf der Oberseite des Gerätes. Ein dritter Feuerknopf läßt sich dann einsetzten, wenn kein zweiter Joystick anschlossen ist. So weit, so gut. In der Praxis jedoch zeigten sich arge Schwächen. Während die Steuerung mit einem herkömmlichen Stick teilweise mit Hilfe des Unterarms zu erledigen ist, belastet die Handhabung des VIR-One das Handgelenk. Im Analogmodus liefert der VIR-One den Wert für die volle Auslenkung erst bei einem Winkel von zirka 80°. So kann von einer leichten und einfachen Handhabung keine Rede sein. Auch im Digitalmode konnte der Testkandidat nicht überzeugen, zu sehr ist das Design auf den Analogmode festgelegt. Die Verriegelung für das Batteriefach ist sehr filigran ausgefallen. Während eines Probeaustausches der Batterien brachen zwei winzige Halterungen, so daß nur mit Hilfe von Tesafilm der Deckel wieder hielt. Selbst wenn der VIR-One nicht rund 200 Mark kosten würde, eine Empfehlung ist er in keinem Fall wert. **(kw)**

VIR-ONE

PLUS
- futuristisches Design

MINUS
- zerbrechlicher Batteriedeckel
- Lenkung im Digitalmode belastet das Handgelenk
- Auflösung zu grob

INSERENTENVERZEICHNIS

Teilbeilage:

Barcleys Bank, Hamburg

Je Computer, Berlin

Keine Panik: Die neue OEM-Version von Windows 95

AKTE B

Planen Sie demnächst einen PC-Neukauf? Dann aber Obacht, denn möglicherweise kann es passieren, daß auf dem Rechner nicht mehr alle Spiele laufen.

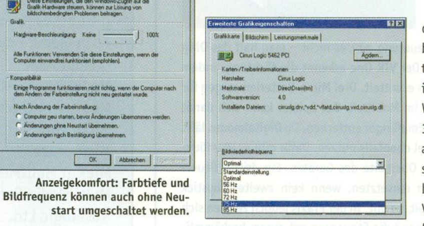
Kleine Ursache, große Wirkung: Microsoft hat mehr oder minder heimlich eine neue Version von Windows 95 auf den Markt gebracht. Die Variante hört auf den schönen Namen »OEM Service Release 2« und trägt die interne Versionsnummer 4.00.1111 beziehungsweise 4.00.950 B. Das Kürzel OEM bedeutet dabei »Original Equipment Manufacturer«, im Klartext wird Windows-95-B also nur in Verbindung mit einem neuen Computer ausgeliefert. Wenn Sie demnächst einen solchen kaufen, stehen die Chancen gut, mit den neuen Fenstern aus Seattle konfrontiert zu werden. Neben zahlreichen Detailverbesserungen gibt es eine radikale Neuheit: Das neue Dateisystem FAT32 ermöglicht die Ansteuerung von Festplatten beziehungsweise Partitionen, die größer als 2 GByte sind. Diesem etwas heiklen Thema widmen wir einen eigenen Kasten. Damit Sie auch sonst, insbesondere spieletechnisch, keine böse Überraschung erleben, haben wir das Experiment gewagt, einen Redaktionsrechner mit dem neuen System infiziert und genauer unter die Lupe genommen.

Direkt verwirrt

Vielen wird es besser gehen, keinem schlechter – DirectX von Microsoft soll auch schnelle Spiele unter Win 95 ermöglichen. Dabei gab es in der Vergangenheit oft leichte Probleme und Bugs in den Treibern, die den beschleunigten Grafikaufbau, Multiplayer-Verbindungen (per Netzwerk, Modem und Internet) oder auch den Sound steuern. Etliche ältere Spiele bauen in ihren Mehrspielerfunktionen noch auf DirectPlay 2.0, das dummerweise nicht mehr zum Nachfolger DirectPlay 3.0 kompatibel ist – die Verbindung und damit das Multiplayer-Match kam nicht zustande. Aus diesem Grund finden Sie übrigens auf unserer Plus-CD stets beide Versionen von DirectX – sollte die neuere Variante die alte überschreiben, können Sie letztere problemlos neu installieren. Win 95-B hat DirectX 3.0 schon eingebaut, allerdings handelt es sich nicht um die bugbereinigte neueste Version 3.0a. Zudem fehlen aktuelle Treiber für DirectInput und DirectPlay völlig. Eine Neuinstallation aller einzelnen Module, zum Beispiel von unserer Plus-CD, bringt jedoch wieder alles auf den neuesten Stand. Netterweise wurde endlich der oben erwähnte DirectPlay-Löschfehler ausgebügelt: Beide DirectPlay-Varianten können nun gleichzeitig installiert sein und warten in friedlicher Koexistenz auf ihren Einsatz.



Energie! Die Änderungen des neuen Windows 95 stecken oft im Detail, wie hier in der Systemsteuerung.

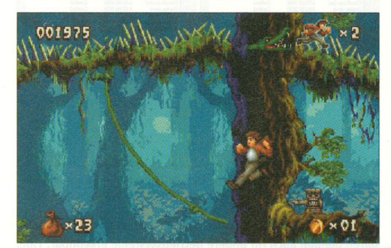


Anzeigekomfort: Farbtiefe und Bildfrequenz können auch ohne Neustart umgeschaltet werden.

Interessenkonflikte

Windows 95 ist Windows 95, oder etwa nicht? Eigentlich sollten alle Spiele, die für das Betriebssystem geschrieben wurden, auch mit allen seinen diversen Geschmacksrichtungen zurechtkommen. Beim interaktiven Enterprise-Abenteuer »Star Trek: Borg« stoppte das Installationsprogramm jedoch mit der lakonischen Meldung, daß wir nicht Windows 95 benutzen würden und deswegen das Programm nicht laufen könne.

Solchermaßen beunruhigt, testeten wir einige andere Spiele auf ihre 95-B-Verträglichkeit. Die aktuelle »Command & Conquer Windows 95 Edition« läßt sich ohne Probleme starten, und auch Bliz-



Oldie Pitfall Harry jr. springt im Gegensatz zu Star Trek Borg ohne Probleme durch den Urwald.

zards Rollenspiel-Spektakel »Diablo« läuft anstandslos. Nun wollten wir es wissen und starteten mit dem schon älteren »Pitfall: Das Maya-Abenteuer« eines der ersten Spiele, die speziell für Bill Gates' neues Betriebssystem geschrieben wurden. Auch hier kein Grund zur Beanstandung. Sollte unser Erlebnis mit den Borg eine einmalige Begebenheit gewesen sein? Das wird sich wahrscheinlich nur im Langzeittest zeigen. Fest steht, daß auch ältere DOS-Spiele in Einzelfällen Probleme bereiten können. Denn diese könnten mit einem Kopierschutz versehen sein, der die Postion bestimmter Programmteile auf der Festplatte prüft. Wird hier noch mit alten Clusterangaben (siehe Kasten) gerechnet, könnten die eigentlich richtigen Ergebnisse durch die neue FAT-Struktur ins Nirvana gerissen werden. Hier hilft dann auch der reine DOS-Modus nichts mehr. Ebenfalls unverträglich mit der neuen Windows-Variante sind zahlreiche Disk-Editoren und Wartungsprogramme. Zwar geht Symantec mit den »Norton Utilities 2.0« schon einen Schritt in die OEM-Richtung, allerdings ist die Unterstützung von FAT32 bei weitem nicht ausgereift und fehlerfrei – warten Sie besser auf aktuellere Versionen.

Windows 95 missing

STAR TREK: BORG CAN ONLY BE RUN ON WINDOWS 95

THIS PC CAN NOT RUN STAR TREK: BORG

INSTALLATION WILL TERMINATE.

OK

Die Borg können nicht weiter – das Installationsprogramm akzeptiert die neue Windows-Version nicht.

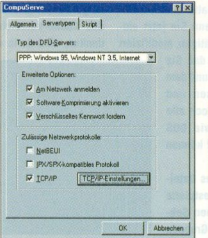
Ab auf die Bahn!

Die Konfiguration des DFÜ-Netzwerks mit der separat zu installierenden Scriptverwaltung (zum Einloggen in Onlinedienste wie CompuServe) leuchtete bislang nur gewieften Benutzern ein. Hier ließ sich Microsoft einige Detailverbesserungen einfallen, durch die Sie schneller zum Spielen oder zum Abschicken von E-Mails ins Internet kommen. Endlich wurden die Scripte in die Verbindungsinformationen aufgenommen. Im Eigenschaften-Kontextmenü erscheint eine neue Karteikarte namens »Script«. Diese enthält alle relevanten Informationen darüber, welche Schritte Windows bei der Einwahl in einen anderen Rechner ausführen soll. Ein alter »Bug« wurde jedoch nicht entfernt: Selbst wenn Sie kein Netzwerk besitzen, sondern sich nur mit einem Rechner per DFÜ-Leitung verbinden wollen, müssen Sie den Client für Microsoft-Netzwerke einbinden. Der dankt es Ihnen mit einem permanenten Symbol auf dem Desktop. Falls Sie den Klienten einfach weglassen, merkt sich das DFÜ-Netzwerk auch bei gutem Zureden nicht mehr Ihr Paßwort, sondern Sie müssen es jedes Mal neu eintippen. Als Bonus sind die Version 3.0 des Internet-Explorers, komplett mit dem Internet-Assistant und den Mail- und News-Clients von Microsoft auf der CD enthalten. Diese werden, ebenso wie die Installationsprogramme für AOL und CompuServe, automatisch auf Ihren PC kopiert.

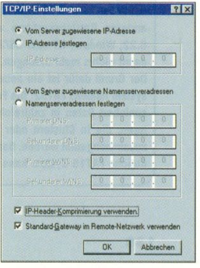
Licht und Schatten

Noch eine Fülle weiterer Kleinigkeiten entdeckten wir bei unseren Streifzügen durch die Ordner und Programme. Die wichtigsten kurz notiert: Die Systemsteuerung erkennt nun auch CPUs von Herstellern wie AMD und steckt sie nicht mehr in die 486er-Schublade. Nach einem Systemabsturz oder einem unvollständigen Ausstieg aus Windows wird beim Hochfahren des PCs automatisch Scandisk geladen, um etwaige Fehler noch vor dem Start der grafischen Oberfläche auszubügeln. Bildschirmauflösung und -farbtiefe lassen sich endlich auch ohne Neubooten umschalten. Sogar die Bildwiederholfrequenz kann per Mausklick gewechselt werden. Sofern Ihr Monitor in der Geräteliste von Windows enthalten ist, lassen Sie ruhig die Einstellung auf »optimal«. Sollte das nicht der Fall sein, konsultieren Sie bitte unbedingt das Monitorhandbuch, bevor Sie die Anzeige mit einer zu hohen Frequenz ärgern oder gar den Bildschirm beschädigen. Auf Wunsch regelt Windows auch den Energiehaushalt Ihres Computers: Sie können einen Shortcut für den Standby-Modus in die Startleiste aufnehmen oder dem Rechner sagen, nach welcher Zeitspanne der Ereignislosigkeit Festplatte und Monitor in den Sparmodus zu schalten sind. Achtung: Wenn Ihr PC nicht explizit für den Energiesparmodus ausgelegt ist oder Sie mitten im 15-MByte-Download aus dem Internet sind, lassen Sie den Schlaf-Modus besser deaktiviert. Die Installation neuer Treiber wurde vereinfacht. Im Geräte-Manager erscheint eine neue Karte namens »Treiber«, mit der Sie entweder eine automatische Suche oder eine gezielte Kopieraktion in Angriff nehmen können.

Neben diesen Verbesserungen gibt es allerdings auch ein paar Klöpse, die zartbesaitete Anwender zur Verzweiflung treiben können. Nach wie vor werden manche Geräte, darunter das verbreitete Modem »Microlink TQV 28.8« von Elsa, gelegentlich beim Hochfahren des Rechners als neu entdeckt, obwohl sie schon längst in der Geräteliste eingetragen wurden. Wenn Sie als erfahrener Benutzer daran denken, erst ein älteres DOS (zum Beispiel von



Hinter der Karteikarte mit der Aufschrift »Script« verbirgt sich die gewohnte Scriptverwaltung.

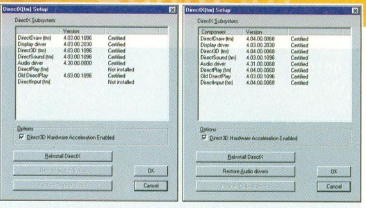


Mit dieser Einstellung steht der Verbindung mit CompuServe nichts mehr im Wege

Ihrem vorigen PC) auf dem neuen Rechner einzurichten und dann darüber Win 95-B zu installieren, klappt das zunächst auch ohne Schwierigkeiten. Später gibt es allerdings immer wieder eine Überraschung: Das sonst problemlose Wechseln zwischen den Systemen per Bootmenü klappt zwar weiterhin, gelegentlich vergißt Windows aber, die Startdateien wieder umzubenennen oder läßt gar auf geheime Weise die eigene IO.SYS-Datei verschwinden. Wohl dem, der dann eine Boot-Diskette besitzt. Nach dem Hochfahren verpassen Sie in einem solchen Fall von Hand den Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS, MSDOS.SYS, IO.SYS und COMMAND.COM die Endung ».DOS«. Anschließend benennen Sie die fünf Dateien um, die noch die ».W40«-Endung besitzen, und zwar einfach in die oben aufgeführten Dateien (Beispiel: »RENAME MSDOS.W40 MSDOS.SYS«). Alternativ dazu, oder wenn eine der Dateien fehlt, hilft der Befehl »SYS C:«, den Sie von der Bootdiskette von Win 95-B (!) aus aufrufen. Windows meckert dann beim Start zwar, daß es Schwierigkeiten mit verschiedenen Startkonfigurationen geben könnte, in der Praxis konnten wir aber keine Probleme mehr feststellen. Wenn Sie den Meckersatz nicht mehr lesen wollen, installieren Sie einfach Windows neu über die bestehende Fassung – dabei gehen keine Daten verloren.

Neuer PC, neues Glück?

Was bringt die neue OEM-Version von Windows 95? Die Detailverbesserungen machen das tägliche Arbeiten in der bunten Fensterwelt etwas einfacher. Allerdings stammen doch recht viele Ideen aus Programmen wie den Powertoys oder basieren auf der gezielten Ausmerzung von Designmängeln sowie kleinen und großen Bugs. Eine wirklich große Neuerung ist lediglich das FAT32-Dateisystem, das wir nur unter Vorbehalt empfehlen können – im Moment hält eine geschickte Festplatten-Partitionierung die Clustergröße ebenfalls klein, und, viel wichtiger, Ihre Daten bleiben auch für andere Betriebssysteme erkennbar. Falls Sie sich nicht zutrauen, die optimale Konfiguration dafür herauszubekommen, empfehlen wir das Programm »Partition Magic«. Dieses richtet nicht nur ohne Datenverlust vorhandene Partitionen optimal ein, sondern kommt in der aktuellen Version 3.0 auch mit dem FAT32-System zurecht. Es funktioniert übrigens nicht, bestehende FAT16-Partitionen in das neue FAT32-Format zu überführen. Hier hilft nur ein Backup, eine Neuformatierung und ein anschließendes Zurückkopieren der gesicherten Daten. Alles in allem gibt es keinen Grund, neidisch auf die Besitzer eines neuen PCs zu schielen, denn gerade die Probleme mit Spielen sind noch lange nicht ausgiebig erforscht. Spielefans sollten deswegen ins Auge fassen, neben einem neuen Rechner auch ein altes Exemplar von Windows 95 oder, wenn noch erhältlich, DOS 6.22, zu kaufen. Dann können Sie nach einer Festplattenformatierung entweder Win 95B über das alte DOS installieren, oder Sie verlassen sich ausschließlich auf die alte Windows-Version. Diese bietet vielleicht einen nicht ganz so hohen Komfort wie die neue Ausgabe, dafür gibt es damit praktisch keine Kompatibilitätsprobleme. **(ra)**



Vorher und nachher: Eine erneute Installation von DirectX 3.0 füllt die Treiberlücken und läßt das alte DirectPlay unangetastet.

FAT – Ordnung für die Dateien

Nehmen wir an, Sie haben eine Festplatte, die Sie aus Ihrem alten Rechner in den neuen transplantieren möchten. Nehmen wir weiter an, daß mindestens eine der Platten größer als 512 MByte ist. Wenn Sie nun mit Hilfe von Fdisk die Partitionen einrichten wollen, meldet sich das Programm mit der scheinheiligen Frage, ob Sie »eine erweiterte Unterstützung, die eine effizientere Nutzung der Festplatte zuläßt« einrichten wollen. Vorsicht! Wenn Sie jetzt einfach mit »J« (siehe Bild) bestätigen, modifiziert Fdisk Ihre Festplatte derart, daß Sie zwar vom neuen Windows 95 und dem dazugehörigen DOS gelesen und beschrieben werden kann. Doch alle anderen Betriebssysteme wie DOS 6.22, Windows NT oder OS/2 können damit nichts mehr anfangen.

Der Grund dafür ist ein neues Dateisystem namens FAT32. Die Festplatte speichert Daten in zahlreichen Sektoren, die in Clustern oder Gruppen zusammengefaßt werden. Das bislang übliche FAT16-System kann rund 2^{16} Cluster ansprechen. Da jeder dieser Gruppen zwischen 4 und 32 KByte groß sein kann, liegt die maximal nutzbare Kapazität der Platten zwischen 256 MByte (4-KB-Cluster) bis hin zu 2 GByte (32-KB-Cluster). Bei größeren Massenspeichern versagt das System.

Ein weiteres Problem ist der sogenannte Slack-Faktor, der angibt, wieviel Platz auf der Platte vergeudet wird. Wenn Sie beispielsweise an das Cache-Verzeichnis eines Web-Browsers denken, sind darin viele Dateien gespeichert, die gerade mal 1 KByte groß sind. Dennoch belegt jede einen Cluster – im Extremfall der 32-KB-Cluster bleiben also 31 KByte ungenutzt. Bei nur 100 solcher Dateien (theoretisch nur 100 KByte groß) verschenken Sie somit bereits 3 MByte. Abhilfe schaffen kleinere Partitionen mit entsprechend kleineren Cluster-Größen. Allerdings ist auch bei 8-KByte-Clustern bei 512 MByte Schluß.

Hier kommt FAT32 ins Spiel. Satte 2^{28} (4 Bits sind für andere Zwecke reserviert) Sektorgruppen können damit angesprochen werden. Bis zu 8 GByte nutzbarer Kapazität sind diese 4 KByte groß, darüber hinaus 8 KByte. Das klingt recht zukunftssicher, denn es können somit bis zu 2 TByte (1 TeraByte = 1024 GigaByte) große Festplattenmonster angesteuert werden. Der Slack-Faktor reduziert sich also dramatisch, und alles wird gut – wenn bloß nicht die erwähnten Inkompatibilitäten zu den altbewährten Systemen entstehen würden.

```
Die Kapazitat der Festplatte dieses Computers ubersteigt 512 MB.
Fur solche Datentrager bietet diese Windows-Version eine erweiterte
Unterstutzung, die eine effizientere Nutzung des Speicherplatzes ermoglicht.
Außerdem ermoglicht sie die Formatierung von Datentragern mir mehr als
2 GB Speicherkapazitat als einzelnes Laufwerk.

WICHTIG: Wenn Sie die Unterstutzung aktivieren und neue Laufwerke auf der
Festplatte erstellen, ist es nicht moglich, auf diese mit anderen
Betriebssystemen zuzugreifen. Dies betrifft einige Versionen von Windows 95
und Windows NT sowie fruhere Versionen von Windows und DOS. Außerdem
können Datentragerprogramme, die nicht speziell fur FAT32 ausgelegt
wurden, diesen Datentrager dann nicht verwenden. Aktivieren Sie die
Unterstutzung fur Datentrager mit hoher Speicherkapazitat nicht,
wenn Sie darauf mit anderen Betriebssystemen oder alteren
Datenträgerprogrammen zugreifen möchten.

Unterstutzung aktivieren (J/N)..............................? [N]
```

Vorsicht – wenn Sie hier vorschnell mit »Ja« antworten, kann Datenverlust die Folge sein.

DAS SURFBRETT

Bücher, Tiere, Sensationen – und der Hot Bot hilft Ihnen dabei, unter tausenden von Internetadressen die richtige zu finden.

Grenzenloser Bücherstrom

Was haben der Amazonas und »Amazon.com« gemeinsam? Beide rühmen sich, auf diesem Planeten keinen größeren Konkurrenten zu besitzen. Der längste Fluß der Welt ist glücklicherweise nicht auf einer HTML-Seite verewigt, dafür hat der größte Buchladen der Erde ausschließlich im Internet sein Sortiment ausgebreitet. Und das ist nicht gerade klein: Sage und schreibe 2,5 Millionen Bücher lassen sich mit einem Mausklick in den virtuellen Einkaufskorb befördern. Mit einer Kreditkarte bezahlen Sie dank »Secure Server«-Technologie gefahrlos von Deutschland aus Ihre Bestellung. Dabei unterbieten die Preise jede Auslandsecke einheimischer Buchläden. Jede Bestellung kostet per regulärer Post $4 Porto, dazu kommen $1,95 Gebühr pro Buch. Letztere holen Sie durch Rabatte wieder heraus, denn Titel, die auf renommierten Bestsellerlisten stehen, werden mit bis zu 40 Prozent Preisnachlaß verkauft. Und es gibt noch mehr Service – so bekommen Sie beispielsweise auf Wunsch Post, wenn das neueste Buch Ihres Lieblingsautors erschienen ist. Für Bücherfans ist Amazon.com der Grund schlechthin, sich ein Modem zu kaufen.

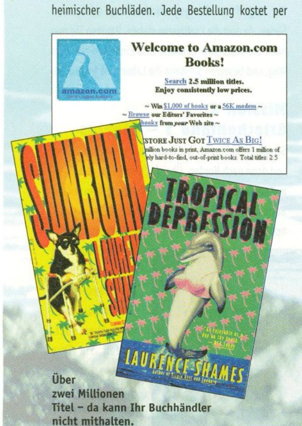
http://www.amazon.com

Welcome to Amazon.com Books!

Search 2.5 million titles.
Enjoy consistently low prices.

~ Win $1,000 of books or a 56K modem ~
~ Browse our Editors' Favorites ~
~ ...books from your Web site ~

...STORE JUST GOT TWICE AS BIG!



Über zwei Millionen Titel – da kann Ihr Buchhändler nicht mithalten.

It's Zoo-Time

Viele Kinder wissen schon heute nicht mehr, daß die Milch von Kühen produziert wird und Fische von Haus aus nicht zwangsweise die Form eines panierten Stäbchens besitzen. Wenn zu einem Urlaub auf dem Bauernhof jedoch das Geld fehlt oder es in der Nähe Ihres Wohnortes keinen Tierpark gibt, gönnen Sie sich und gegebenenfalls Ihren Kindern einen Besuch im »Virtuellen Zoo«. Säugetiere, Vögel, Reptilien und Fische geben sich in ihrem Internetgehege ein Stelldichein. Knapp 30 Vertreter aus diesen Bereichen warten auf Sie, ständig sollen neue Insassen dazukommen. Neben Texten, Bildern, Tierstimmen und -videos gibt es jede Menge interessanter Links auf weiterführende Seiten. Speziell für Kinder gedacht ist der »Kids Zoo«, in dem Tierbabys bestaunt werden dürfen.

http://207.71.29.70/ zoo/main.html

The Virtual Zoo

Er ist auch bei Regen einen Besuch wert: Der erste digitale Zoo im Internet.

Ich will!

Abteilung »Herrlicher Schwachsinn, den es nur im Internet gibt«: Der »Love Calculator« berechnet mit Hilfe geheimer Formeln aus zwei Namen eine Art »Liebesquotienten«. So werden Helmut und Hannelore K. sagenhafte 91 Prozent bescheinigt, während Gerhard S. und Hillu gerade mal 33 Punkte abstauben. Hochinteressant: Wie schneiden die eigenen Eltern oder man selbst mit Freundin beziehungsweise Freund ab? Ganz hartgesottene Surfer dürfen den Liebesrechner in einer Windows-Variante herunterladen und fortan zur Zeit und Unzeit damit die Kollegen ärgern.

http://www.xs4all.nl/~kink/love/

Love Calculator results

These are the results of the calculations by Dr. Love:



Dr. love thinks that a relationship between Petra and Florian has a reasonable chance of working out, but on the other hand, it might not. Your relationship may suffer good and bad times. If things might not be working out as you would like them to, do not hesitate to talk about it with the person involved. Spend time together, talk with each other.

Sapperlot, die beiden Versuchspersonen passen irgendwie zueinander.

Hot Bot, übernehmen Sie

Tja, wieder einmal etwas per Alta Vista gesucht und satte 600 000 Links als Ergebnis bekommen? Das muß nicht sein – fast unbemerkt hat das WIRED-Magazin in Zusammenarbeit mit den Such-Experten von Inktomi einen eigenen Suchdienst namens »Hot Bot« ans Netz gehängt. Dieser wühlt sich, wie auch andere Suchmaschinen, regelmäßig durchs Internet und speichert die so gefundenen Informationen in einer Datenbank. Mehrere Dinge heben ihn von den Konkurrenten ab: Neben Wörterkombinationen lassen sich ein Dateidatum oder sogar der Ort, an dem die Infos gespeichert werden, angeben (nur in Europa, in den USA, einer bestimmten URL o.ä.). Ob nach einem Bild, einem Klangobjekt oder anderen Medientypen gesucht wird, bestimmen Sie. Genial: Hot Bot speichert auf Wunsch Ihre Feineinstellungen. Dazu benutzt er entweder eine Cookie-Datei auf der Festplatte Ihres Rechners, oder er weist Ihnen eine eigene URL zu, unter der Hot Bot mit Ihren Einstellungen auf Sie wartet. (ra)

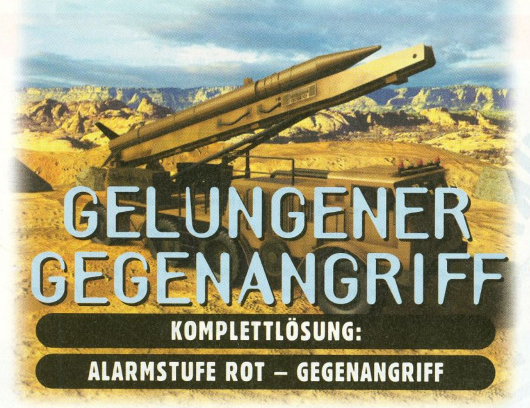
http://www.hotbot.com



Er kennt mehr URLs als jeder Internet-Surfer: Mit Hot Bot sucht es sich komfortabel.

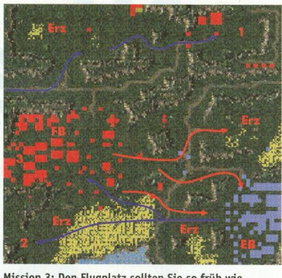
IN EIGENER SACHE

Unsere Internetseiten (www.pcplayer.de) werden zur Zeit nur sporadisch aktualisiert. Das liegt daran, daß wir im Moment keinen Webmaster haben, der für die Aufbereitung von Artikeln und News verantwortlich ist. Wir sind jedoch dabei, eine Lösung zu finden und werden in der Zwischenzeit immer noch wichtige Dinge wie neueste Versionen unserer Benchmarks dort zur Verfügung stellen. Briefe an die Redaktion erreichen uns nach wie vor unter: leser@pcplayer.mhs.compuserve.com. Wir danken für Ihr Verständnis.



GELUNGENER GEGENANGRIFF

KOMPLETTLÖSUNG: ALARMSTUFE ROT – GEGENANGRIFF



Mission 3: Den Flugplatz sollten Sie so früh wie möglich übernehmen.

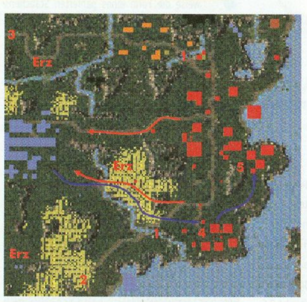
Wer dachte, die Welt sei nach überstandenem »Red Alert« endlich befriedet, der hat sich sichtlich getäuscht. Der »Gegenangriff« startet mit jeweils acht weiteren Aufträgen sowie vier Bonusmissionen. Grund genug also, gescheiterten Feldherren erneut mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Die glorreichen Generäle Holger Erkens und Rene Roggenbuck haben ihre Kampferfahrungen für Sie zusammengefaßt. Auf der Suche nach allgemeinen Tips werden Sie in den Ausgaben 02/97 und 03/97 fündig. Zunächst leiten die Alliierten den Gegenangriff ein, im nächsten Heft erhält auch die sowjetische Seite strategische Unterstützung. Wer beim Kampf gegen Riesenameisen verzweifelt, darf seine Fühler nach dem letzten Teil unserer Hilfestellung ausstrecken. Diese Bonusmissionen sind zu erreichen, indem man im Hauptmenü oben rechts den Lautsprecher anklickt. Zu den Karten: Das Kürzel »EB« steht für eine eigene, »FB« für eine feindliche Basis. Blaue Linien zeigen Angriffswege oder Marschrouten der Alliierten, die Pfade der Sowjets sind rot markiert. Die Angriffsrouten der Ameisen haben wir gelb eingezeichnet.

DIE ALLIIERTEN MISSIONEN

Mission 1: Zusammenstoß

Das eigene Lager schlagen Sie sofort auf. Sichern Sie sich früh das Erz im Süden Ihrer Basis. Zerstören Sie die Brücken (1), um dem Feind den Angriff zu erschweren. Durch Verminen der beiden Straßen, die im Süden (2) und im Nordwesten (3) aus der Karte herausführen, nimmt man den Lastern jegliche Fluchtmöglichkeit. Nun zielen Ihre Panzer auf den südlichen Teil (4) des



Mission 1: Sobald die beiden Auswege vermint sind, kann kein Lkw mehr entkommen.

feindlichen Camps. Knacken Sie dann die Mauer an der Ostküste der Anlage, um die dahinter liegenden Kraftwerke (5) zu »deaktivieren«. Der Rest der Basis ist jetzt nur noch ein Kinderspiel.

Mission 2: Unter Tage

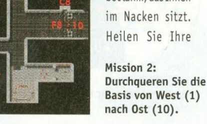
Aktivieren Sie die Computer (C1-C8), denn damit werden die Abwehranlagen (F1-F8) unschädlich gemacht. Nachdem der Spion die beiden ersten Rechner eingeschaltet hat, infiltriert er die Fahrzeugfabrik bei (3) und macht dem restlichen Trupp durch Einschalten von C3 den Weg gen Osten frei. Ziehen Sie den Agenten nun durch die Räume (4), (5) und (6), wobei die Wachhunde immer den nachrückenden Kameraden überlassen werden. In Raum (7) findet sich Tanya. Säubern Sie mit ihr den Weg zur Fahrzeugfabrik (8), die der Spion dann einnimmt. Sollte Ihren Truppen die Lebensenergie verloren gehen, können sie bei (2) und (9) »nachtanken«. Hier warten auch weitere Verstärkungen.

Mission 3: Kontrollierte Verbrennung

Erst einmal gilt es, die Kraftwerke im Nordosten zu zerstören. Packen Sie dazu den BMT voll und fahren Sie ihn geradewegs durch die Verteidigungsanlagen nach Westen. Ein paar Schuß auf die Tonnen (1), und schon geht den Spulen der Saft aus. Ihre Basis erbauen Sie in der südöstlichen Ecke der Kampfzone. Nun lautet Ihre Aufgabe, die gegnerische Anlage zu vernichten und dort die Laboratorien (3) einzunehmen. Nachdem die Erzfelder und die Basis gesichert sind, übernehmen Sie den Flugplatz im Südwesten (2). Der Angriff auf das gegnerische Camp erfolgt von Süden, da dort die Kraftwerke stehen. Räumen Sie nun noch die restlichen Gebäude und Einheiten aus dem Weg, und besetzen Sie dann die Labors mit Invasoren.

Mission 4: Griechenland 1 – Stavros

Schicken Sie Stavros mit Tanya an den östlichen Rand und dann nach Norden. Über (1) geht es an dem Mammutpanzer vorbei weiter nach Norden, wo man vor der Basis in südwestlicher Richtung abbiegt. Tanya erhält nun Unterstützung durch fünf Panzer. Diese stellen den Schlüssel zum Sieg dar, denn sie legen das gesamte Aufgebot lahm, das Ihnen im Nacken sitzt. Heilen Sie Ihre



Mission 2: Durchqueren Sie die Basis von West (1) nach Ost (10).

Truppen rechtzeitig! Die dazu nötigen Kisten finden Sie bei (2), (3) und (4, im Lkw). Die bei (5) abspringenden Fallschirmjäger schalten die Teslaspule durch Beschuß der Tonnen aus. Die letzte Etappe ist die gegnerische Basis bei (6), die zunächst ihrer Mammutpanzer beraubt wird. Locken Sie die Ungetüme einfach auf die Brücke bei (7), und bringen Sie anschließend die Tonnen südlich davon zur Detonation. Nun bewegt sich eine Ihrer Einheiten von hinten in die Basis und sprengt ein Kraftwerk – wieder mit Hilfe der Tonnen. Für die von Norden her anrückende Panzerverstärkung sollte es jetzt ein leichtes sein, die Basis dem Erdboden gleichzumachen. Zuletzt setzt sich Stavros in den Hubschrauber (8).

◀ Mission 5: Die Evakuierung muß rasch erfolgen, bevor das sowjetische Abrißunternehmen anrückt.

▲ Mission 4: Der Spießroutenlauf durch Athen ist nur mit den Panzerverstärkungen zu bewältigen.

Mission 5: Griechenland 2 – Evakuierung

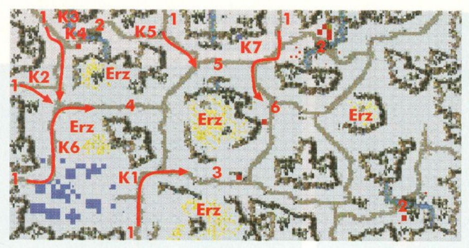
Retten Sie aus jedem der vier Dörfer (1) mindestens eine Person, die danach auf die Insel (2) im Nordosten zu bringen sind. Errichten Sie die Basis im Osten der Startposition an der Küste. Mit einer neu aufgestellten Panzertruppe werden die Ortschaften geräumt. Sobald das erledigt ist, bauen Sie einen Hafen und ein Landungsboot. Letzteres fährt sofort nach (3), wohin Sie auch Ihre Streitmacht mit den Dörflern entsenden. Jeweils ein Zivilist pro Siedlung (erkennbar an der Kleidung) besteigt nun das Landungsboot, welches seinen Weg zur Insel fortsetzt.

Mission 6 : Sibirien 1 – Frische Spuren

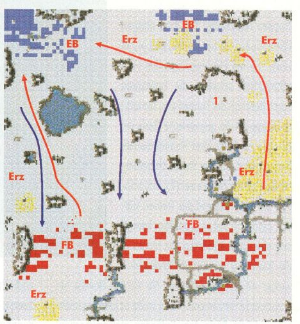
Die sieben Konvois K1 – K7 tauchen auf den Einfahrten (1) mit ständig stärker werdenden Eskorten auf. Eine bewegliche Panzerstreitmacht kann sie am einfachsten eliminieren. Hat man den Geleitschutz erst einmal geknackt, muß man mit den Lkws sehr behutsam umgehen, denn jeder hinterläßt nach seinem Ableben eine Atombombe. Vernichten Sie die Brücken (2), (4), so ist die Durchfahrtswege für die Konvois fast abgeschnitten. Für K1 nimmt Ihre Streitmacht bei (3) Aufstellung, die Kolonnen K2-K4 lassen sich leicht bei (4) aufhalten, Konvoi K5 ist im Engpaß (5) geliefert. Vorsicht bei Verband K6, ihm müssen Sie in Ihrer Basis auflauern. Der letzte Konvoi erscheint sehr bald nach K6, stellen Sie deshalb schon vorher einige Einheiten bei (6) auf. Versprengte Laster muß dann der Hubschrauber abfangen.

Mission 7: Sibirien 2 – In der Falle

Fangen Sie die vier Laster ab, welche die Kampfzone über die Ausfahrten (1) – (3) verlassen wollen, und



Mission 6: Die Konvois dürfen ihren Bestimmungsort nicht erreichen.

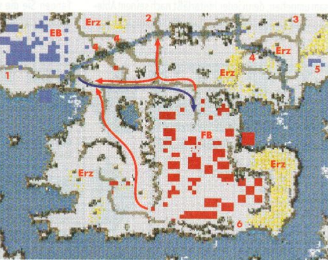


Mission 8: In der Entscheidungsschlacht drehen Sie Ihrem Gegner am besten den Geldhahn zu.

zerstören Sie dann die sowjetische Basis. Ihr Camp sollten Sie direkt am Startpunkt errichten. Sprengen Sie die drei Brücken (4). Es gibt noch einige Furten über das Rinnsal, die gut vermint werden. Bevor Sie so die letzte Furt sperren, zerstören oder übernehmen Sie gleich noch den Flughafen im Osten (5). Auch hier hinterlassen die Lkws Atombomben. Sobald alle gegnerischen Lastwagen die Minen »gefunden« haben, wird ein Hafen errichtet und die See von sowjetischen U-Booten befreit. An der Südküste der Sowjetbasis (6) können Ihre Landungsboote einige Truppen absetzen, die von hinten den Strom abdrehen. Anschließend schlagen Sie frontal zu.

Mission 8: Sibirien 3 – Wildnis

Für dieses Unternehmen stellt man Ihnen zwei Baufahrzeuge zur Verfügung. Das erste errichtet direkt am Startpunkt eine Basis, die durch ihre Ecklage einfach zu schützen ist. Nach einiger Zeit ist das Erz vor der Haustür abgegrast. Bauen Sie dann weiter östlich ein weiteres Camp. Hier bietet sich die Gelegenheit, feindliche Erzsammler zu jagen, denn die Ernter sind weit von ihrer Basis entfernt und Unterstützungen trudeln deshalb nur spärlich ein. Nach einiger Zeit erfolgreicher Jagd geht Ihrem Gegner das Geld aus, und er ist leichtes Futter für einen Frontalangriff. Eine Kiste mit Ressourcen findet sich übrigens, wenn Sie die Ölförderanlage bei (1) zerstören.



Mission 7: Auf einen Überraschungsangriff von See her ist Ihr sowjetischer Gegner nicht eingerichtet.

DIE BONUSMISSIONEN

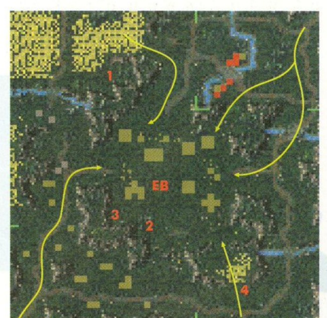
1. Bonusmission

Als erstes wird der Ranger einmal außen um das Spielfeld gejagt. Den Außenposten betreten Sie erst, wenn der Countdown schon läuft. So können anrückende Ameisen später frühzeitig per Radar geortet werden. Setzen Sie die Basis sofort komplett instand. Das Geld dazu ist unter den Ölfässern (1, 2) verborgen. Danach ist es am sichersten, sich in der Festung einzuigeln. Vor jeder Öffnung bilden Schützen zusammen mit Rangern und Bunkern eine Reihe, dahinter plazieren sich Grenadiere. Investieren Sie vor allem in Schützen. Bauen Sie außerdem einen Mechanobot, und halten Sie die Bunker in Schuß. Bei akutem Geldmangel lassen sich sinnlose Betonmauerstücke in der Südwestecke (3), Silo, Werkstatt, Radar oder ein Kraftwerk verkaufen. Ernter und Raffinerie dürfen nicht verloren gehen. Durch die Verteidigung der Engstelle (4) können risikolos Mineralien gesammelt und weitere Mauerstücke verkauft werden.

2. Bonusmission

Aus zwei Siedlungen (1, 2) ist je mindestens ein Einwohner auf die Insel (3) zu evakuieren. Außerdem müssen alle Brücken zu den Ameisen (4, 5, 6) gesprengt werden. Sobald die ersten vier Panzer bereit sind, steht ein Vorstoß nach (7) an. Hier liegt ein Ameisennest nebst drei Geldkisten. Der Dollarsegen wird sofort in zwei BMTs und weitere Panzer investiert. Damit lassen sich die Routen zu den Siedlungen freikämpfen. Zerstören Sie alle dabei entdeckten Brücken. Die BMTs

Bonusmission 1: Der Außenposten ist 30 Minuten zu halten.





▲ **Bonusmission 2: Evakuieren Sie je einen Einwohner aus den beiden Dörfern im Osten und Nordosten.**



Bonusmission 3: Ihre Spezialisten müssen alle sieben Ameisennester ausräuchern.

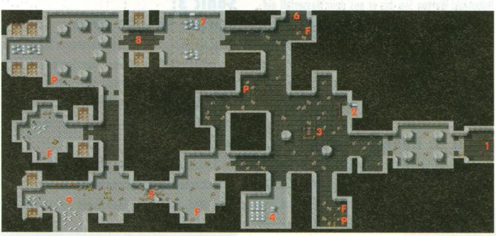
bringen die Zivilisten zu einem bereitstehenden Landungsboot (8), mit dem sie zur Insel übersetzen. Auf dem Eiland steht auch eine Reparaturkiste bereit.

3. Bonusmission

Die gesuchten Nester finden sich an den Punkten (1) bis (7). Zu Beginn sichern Sie die eigene Basis gut gegen die beiden Flußübergänge (8) hin mit Bunkern ab. Auf dem See (9) leistet ein Zerstörer als Späher und Fernkämpfer gute Dienste. Bilden Sie große Gruppen aus Schützen mit je einem Mechaniker. Ihnen folgen Rak-Zeros und ein BMT mit einem mutigen Kammerjäger an Bord. Langsam rückt man so von (1) aus vor. Ranger erkunden die Landschaft und locken aufgescheuchte Insekten zu den Schützen. Entdeckte Nester werden freigekämpft, dann legt ein Spezialist am Eingang Gas. Auch umherkrabbelnde Ameisen lassen sich in das Gas locken. Bei (4) vertreiben wir die Krabbler aus einer verlassenen Basis der Sowjets. Wird sie übernommen, dürfen Sie Bomben, Fallschirmjäger, Yaks und schwere Panzer bauen. Von dort schwenkt man nach Süden um und säubert den Rest der Karte.

4. Bonusmission

Unser Trupp startet bei (1) und bahnt sich einen Weg zu Schalter (2), um eine Teslaspule (3) zu aktivieren. Bei (4) wird der Generator angeworfen. Mit (F) markierte Kisten verstärken die Feuerkraft einer Einheit, mit (P) gekennzeichnete verbessern die Panzerung. Es lohnt sich, beides zuerst bei Stavros zu steigern. Zwei Kisten werden für den später auftauchenden Panzer aufgehoben. Der Durchgang (5) ist durch Gerümpel verbarrikadiert. Erreicht man Raum (6), erscheint dort kurze Zeit später eine Ameisenpatrouille. Vor ihr flüchten unsere Einheiten schnell zu einem Kontrollpult (7), das den Raum mit Gift flutet. Wird Punkt (8) passiert, erscheint bei (6) ein Mammutpanzer zur Unterstützung. Weiter beißt man sich bis zur Brutkammer der Ameisenkönigin (9) durch. Sie kann sich zwar nicht bewegen, wirft aber mit Blitzen um sich. **(md)**



Bonusmission 4: Im Ameisenbau müssen Sie gnadenlos zuschlagen.

TAKTIKTIPS: SONIC & KNUCKLES



BLAUER BLITZ

Sonic 3, Zone 2, Act 1: Über diesen Gegner müssen Sie einfach zweimal drüberspringen. Dann hüpfen Sie von unten gegen ihn.

Nicht ohne Grund hat »Sonic & Knuckles« von uns einen Gold Player bekommen: Zwölf umfangreiche Levels mit jeweils zwei großen Gegnern sowie verschiedenen Zwischengegnern fordern einiges an Können vom Jump-and-run-Fan. Wir zeigen, wie Sie alle Bösewichte besiegen.

Das Joypad glühte drei Tage lang, aber es ist geschafft: Sonic hat alle Endgegner besiegt. Wir gönnen uns aber nicht nur selbstsüchtig den Abspann dieses Klassespiels, sondern beschreiben Ihnen, welche Taktiken die verschiedenen Rivalen benutzen und wie Sie sie am einfachsten ausschalten können. Auf jeden Fall sollten Sie die Variante »Sonic 3 und Knuckles« spielen. Nur dann wird Ihr Fortkommen auch in den sieben Zonen von »Sonic und Knuckles« gespeichert. Die Missionen haben wir zwar allesamt mit dem blauen Rennigel gespielt. Sie können aber genausogut auch Tails oder Knuckles auf die Reise schicken. Das ändert zwar den Level-Aufbau, nicht aber die Endgegner. Auf der CD-ROM dieser Ausgabe finden Sie im Verzeichnis »\TIPS\SONIC3K« verschiedene Spielstände von »Sonic & Knuckles«. Mit diesen wählen Sie die diversen Zonen der beiden Spiele direkt an. Jeder Spielstand bietet Ihnen 99 Leben und 99 Continues.



Sonic 3, Zone 1, Act 1: Der erste Endgegner spuckt Flammen, ist aber leicht zu knacken.

Sonic 3, Zone 1, Act 2: Robotnik verschanzt sich hier hinter einem Wasservorhang. Vorsicht vor dem linken Abgrund.

Sonic 3: Angel Island Zone

Act 1: Den ersten Endgegner in Sonic 3 haben Sie schon kurz kennengelernt, als dieser mit seinen Bomben die Landschaft in Brand steckte. Hüpfen Sie einfach ein paarmal auf ihn drauf, aber Vorsicht vor seinem Flammenwerfer.

Act 2: Hier treffen Sie das erste mal direkt auf Dr. Robotnik. Warten Sie, bis er aus dem Wasserfall aufgetaucht ist und mit dem Flammenwerfer zweimal geschossen hat. Hopsen Sie über die Flammenschweife und anschließend gegen Robotniks Fahrzeug. Hüten Sie sich aber vor dem linken Abgrund. Wenn Sonic dort hineinfällt, müssen Sie die Szene wiederholen.

Sonic 3: Hydraulic Zone

Act 1: Dieser Gegner ist eigentlich recht einfach zu knacken, denn Sonic muß ihn nur viermal treffen. Der Bösewicht saust einmal von rechts oben und einmal von links oben auf Sonic zu – springen Sie einfach über ihn drüber. Danach positioniert sich der Fiesling in der Mitte. Sobald die um ihn herum schwirrenden Kugeln stillstehen, hüpft Sonic von unten gegen ihn. Danach verwirbelt der Halunke das Wasser, so daß er Sonic wie in einer Waschmaschine herumschleudert. Mehrere Sprünge aus dem Wasser halten Sonic von dem gefährlichen Wirbel fern.

Act 2: Auch Robotnik taucht hier mit einer Wirbel-Maschine auf, schmeißt aber zusätzlich Wassergranaten. Lassen Sie sich von der Fontäne in die Luft schleudern und springen von oben auf Robotnik. Alternativ können Sie warten, bis Robotnik den Wasserwirbel deaktiviert. Dann kann Sonic auf das Heck seines Fahrzeugs springen. Lassen Sie sich nicht vom Strudel erfassen, da dieser Sonic unweigerlich in den Propeller zieht.



Sonic 3, Zone 2, Act 2: Achtung vor den Wasserbomben. Attackieren Sie das Heck des Flugapparats, wenn Robotnik das Wasser nicht mehr verwirbelt.

Sonic 3: Marble Garden Zone

Act 1: Am Ende von Act 1 fährt ein Bohrer in die Decke und läßt Geröll herabregnen, dem Sonic rechtzeitig ausweichen muß. Danach stößt die Maschine ruckartig auf die Stelle nieder, an der Sonic zuletzt stand. Nach fünf Hüpfern auf die Oberseite des Bohrers ist der Bösewicht jedoch geschafft.

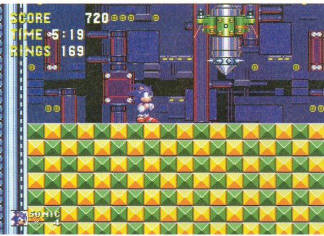
Act 2: Robotnik kommt zum Schluß des Levels ebenfalls mit einem Bohrgerät und zerstört kurzerhand die ganze Welt. Da Sonic keinen Grund mehr unter den



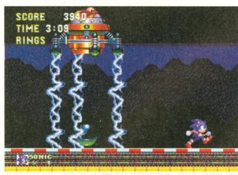
Sonic 3, Zone 3, Act 1: Dieser Roboter läßt Geröll herabregnen, dem Sie ausweichen müssen.



Sonic 3, Zone 3, Act 2: Tails hilft Ihnen bei diesen Freiflugversuchen.



Sonic 3, Zone 4, Act 1: Ein fieser Gegner, den Sie nicht direkt angehen können.



Sonic 3, Zone 4, Act 2: Wenn sich das Blitzgewitter verzogen hat, können Sie das Fluggerät von unten angreifen.

Füßen hat, fliegt ihn »Hubschrauber« Tails durch die Lüfte. Lassen Sie sich einfach auf Robotniks Fahrzeug fallen, wobei Sie aber weder den Bohrer noch die Flamme treffen dürfen. Keine Bange: Wenn Sonic abstürzt, Tails rettet ihn immer wieder.

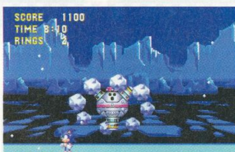
Sonic 3: Carnival Night

Act 1: Der Endgegner des ersten Acts ist einer der fiesesten in der ganzen Sonic-Saga. Hier brauchen Sie etwas Glück und vor allem jede Menge Extra-Sonics (was mit unserem Spielstand auf der CD kein Problem sein dürfte). Er läßt einen Stachelkranz wild durch die Gegend tanzen, den Sonic nicht berühren darf und der langsam aber sicher den Boden unter Sonics Füßen wegfräst. Diesen Gegner können Sie nicht direkt ausschalten. Sie müssen ihn statt dessen anhüpfen, damit er eine Art Gestänge ausfährt. Das muß dann von dem Stachelkranz getroffen werden. Nach vier Treffern ist der Spuk vorbei. Passen Sie aber beim Springen auf: Herr Obermotz schützt sich von Zeit zu Zeit durch eine elektrische Entladung.

Act 2: Wie in jedem zweiten Akt üblich, nimmt auch hier Robotnik selbst das Ruder in die Hand. Sein Fahrzeug läßt eine Metallkugel fallen, die ein Blitzgewitter erzeugt und Sonic unweigerlich anzieht. Ihr entkommen Sie nur, wenn Sie mit ganzer Kraft in die entgegengesetzte Richtung laufen. Sobald Robotnik die Blitze abschaltet, kann Sonic das Fahrzeug gefahrlos von unten treffen.

Sonic 3: Ice Cap Zone

Act 1: Der üble Geselle am Schluß dieses Acts läßt große Eisbrocken um sich kreisen und schmeißt sie in die Luft. Wenn sie zurück auf die Erde poltern, darf sich Sonic nicht treffen lassen. Zum Glück fallen immer zwei



Sonic 3, Zone 5, Act 1: Weichen Sie den Eisbrocken aus.



Sonic 3, Zone 5, Act 2: Erklimmen Sie die schwebende Plattform und greifen Sie Robotnik von unten an.



Sonic 3, Zone 6, Act 2: Sie müssen der Kugel ausweichen und im richtigen Moment Robotnik angreifen.

Sonic 3, Zone 6, Act 1: Nicht gegen die Arme springen, sondern nur gegen den Feind.



Sonic 3, Zone 6, Act 2: In der zweiten Phase des Endkampfs springen Sie dem Fluggerät auf den Kopf.

Kristalle links und drei rechts herab, so daß Sonic der vorhersehbaren Formation relativ einfach ausweichen kann. Erst wenn keine Kristalle sich mehr um den Gegner drehen, haben Sie die Chance für einen Treffer.

Act 2: Robotniks Gefährt spuckt gefrorene Gaswolken, vor denen Sonic sich in Acht nehmen muß. Springen Sie auf die Plattform unter dem Gefährt, um Robotnik von unten zu attackieren. Leider ist der Rhythmus der Gaswolken nicht gleichmäßig.

Sonic & Knuckles, Zone 1, Act 1: Hüten Sie sich vor den Holzscheiten, und springen Sie dem Gegner auf den Kopf.



Sonic & Knuckles, Zone 1, Act 2: Immer hinterher, aber nicht in die Stacheln ...

Sonic 3: Launch Base Zone

Act 1: Dieser Gegner läßt zwei Arme mit Stachelkugeln um sich kreisen. Treffen Sie den Gegner und wenn möglich nicht die Arme.

Act 2: Der Kampf gegen Robotnik teilt sich in zwei Phasen auf. Zunächst stellt sich Robotnik auf eine Klippe am rechten Bildschirmrand. Darunter öffnet sich von Zeit zu Zeit eine Rampe, aus der eine schwarze Kugel hervorschnellt. Springen Sie auf die Rampe, sobald sie sich zeigt, und hüpfen Sie sofort erneut in die Luft, um nicht von der Kugel getroffen zu werden. Nach diesem Manöver haben Sie einen Moment Zeit, um Robotnik zu treffen. In der zweiten Phase müssen Sie einen Flugappart Robotniks besiegen, der Laserstrahlen verschießt. Springen Sie auf das Gerät, ohne die kreisende Stachelkugel zu streifen. Die einzelnen Abschnitte des Flugapparats zerbröseln.

Sonic & Knuckles: Mushroom Hill

Act 1: Der Roboter im ersten Act holzt einfach nur Baumstämme ab. Attackieren Sie ihn, wenn gerade keine Holzstücke durch die Gegend sausen. Nach wenigen Treffern ist er erledigt.

Act 2: Robotnik flüchtet sich hier ins Gehölz, zwischen dem Stachelkugeln gespannt sind. Springen Sie über die Kugeln. In einem günstigen Moment greifen Sie das Fluggerät von unten an. Passen Sie aber auf, nicht in die Flamme zu geraten.

Sonic & Knuckles: Flying Battery Zone

Act 1: Der Endgegner sieht zunächst aus wie einer der Käfige, in dem Robotnik die armen Tiere gefangen hält. Sobald Sie den Auslöser aktivieren, wachsen ihm Arme, die nach Sonic schlagen. Bleiben Sie auf seinem Kopf stehen und beobachten Sie seine Augen. Wenn diese blinken, schlägt er kurz darauf zu. Hüpfen Sie nun von seinem Kopf, und er trifft sich selbst. Nach wenigen Treffern löst er sich in seine Bestandteile auf.

Act 2: Zunächst wird Sonic hier zwischen zwei Lichtbarrieren eingefangen. Eine Laserkanone an der Decke schießt dabei auf ihn. Nach jedem Schuß rücken die Lichtbarrieren etwas dichter zusammen. Weichen Sie der Kanone im allerletzten Moment aus – nach einigen Schüssen explodieren die Barrieren. Danach müssen Sie so schnell wie möglich nach oben (vergessen Sie nicht, an der Ampel zu speichern), da die Plattform unaufhaltsam aufsteigt. Sollten Sie sich hier verlaufen, wird Sonic in einer Ecke zerquetscht. Im Freien wartet Robotnik mit einem feuerspeienden Gefährt, das sich an der Plattform festhält. Springen Sie zwischen die beiden Greifarme und sofort wieder davon. Das



Sonic & Knuckles, Zone 2, Act 1: Hauptsache, er haut sich selber ordentlich auf den Kopf.



Sonic & Knuckles, Zone 2, Act 2: Wenn Robotnik zweimal Feuer gespuckt hat, kreist er um die Plattform.



Sonic & Knuckles, Zone 2, Act 2: Weichen Sie hier dem breiten Laserstrahl von der Decke aus.



Sonic & Knuckles, Zone 3, Act 1: Diesen Gegner gilt es links in den Treibsand zu locken.



Sonic & Knuckles, Zone 5: Kurzes Intermezzo mit Knuckles. Hüpfen Sie ihm einfach auf den Schädel.

Sonic & Knuckles, Zone 3, Act 2: Die Sphinx treffen Sie nur am Kopf, wenn Sie gerade einen Schritt getan hat.



Sonic & Knuckles, Zone 5: Nach dem Kampf mit Knuckles klaut Robotnik den Kristall.

Gefährt spuckt dann Feuer. Nach zwei Hüpfern kreist Robotnik um die Plattform und Sie können jetzt seinen Kopf angreifen.

Sonic & Knuckles: Sandopolis Zone

Act 1: Diesen Gegner können Sie bearbeiten, so viel Sie wollen: Sonic verliert die Ringe, sonst wird nichts passieren. Locken Sie den Knilch statt dessen in den Treibsand am linken Bildrand.

Act 2: An dieser Stelle wartet ein sehr kniffliger Gegner, den Sie nur mit viel Übung erledigen werden. Robotnik taucht mit einer Roboter-Sphinx auf und rückt schrittweise von rechts nach links vor. Greifen Sie die Sphinx am Kopf an, sobald diese einen Schritt getan hat. Für einen kurzen Moment öffnet sich dann der Schädel und Sie können den dahinter verborgenen Robotnik bekämpfen.

Sonic & Knuckles: Lava Reef Zone

Act 1: Beim Showdown des ersten Acts wartet eine Roboterhand auf Sie, der Sie später noch einmal begegnen werden. Weichen Sie zunächst den Schüssen der beiden Metallkugeln aus (die linke schießt immer zuerst). Dann taucht eine Roboterhand auf, die Sonic zu zerquetschen droht. Laufen Sie an den linken Bildrand und warten Sie, bis die Hand Ihnen folgt. Flitzen Sie dann zurück nach rechts. Die Hand folgt wiederum, bleibt aber auf halbem Weg stehen und schlägt auf den Boden. Hüpfen Sie jetzt auf den mittleren Finger.

Act 2: Sie müssen unbedingt den Flammenschild erwischen. Am Boden wartet nämlich ein Lavasee mit einigen wenigen sicheren Inseln auf Sonic. Robotnik taucht mit einem Fahrzeug aus der heißen Brühe auf und wirft mit Minen. Der Boden kippt in Richtung Robotnik, und Inseln sowie Minen rutschen auf ihn zu. Springen Sie von Insel zu Insel, und treten Sie nicht auf die Minen. Diese machen sich nützlich und explodieren dann im richtigen Moment an Robotniks Fahrzeug.

Sonic & Knuckles, Zone 4, Act 1: Den Schüssen der Kugeln müssen Sie einfach ausweichen ...



... dann erscheint eine Roboterhand, deren Mittelfinger Sie treffen müssen.

Sonic & Knuckles, Zone 4, Act 2: Hauptsache, Sie haben den Feuerschild.

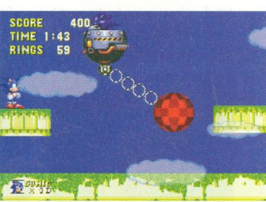
Sonic & Knuckles: Hidden Palace

In dieser Zone kommt es zu einem kurzen Intermezzo mit Knuckles. Springen Sie ihm ein paarmaal auf den Kopf. Nach dem Kampf stiehlt Robotnik den Kristall von Knuckles. Dieser sieht nun endlich ein, daß nicht Sonic, sondern Robotnik der Bösewicht ist.

Sonic & Knuckles: Sky Sanctuary

Mit Hilfe von Knuckles gelangen Sie in diese Zone, die aus nur einem einzigen Act besteht. Dafür müssen Sie gleich dreimal gegen den bösen Metall-Sonic kämpfen. Mit unseren Tips sicher kein Problem.

Kampf 1: Der erste Kampf ist knifflig. Hüpfen Sie auf die Plattform links oder rechts, und lassen Sie sich möglichst nicht von der schwingenden Kugel erwischen. Falls Sie doch getroffen werden (was uns fast immer passierte), sammeln Sie so schnell wie möglich wenigstens einen der herumfliegenden Ringe ein.



Sonic & Knuckles, Zone 6, Kampf 1: Springen Sie auf die Plattform und weichen Sie möglichst der schwingenden Kugel aus.

Kampf 2: Der Sonic-Roboter hat immer noch nicht genug. Er bewegt sich mit seinen rotierenden Metalleiern bedrohlich auf Sie zu. Hüpfen Sie zweimal über ihn drüber und stellen sich anschließend ganz links oder rechts in die Ecke. Wenn die Eier nur noch waagerecht rotieren, können Sie von unten gegen den Roboter springen. Ein Ei löst sich und verwandelt sich in einen fliegenden Roboter. Lassen Sie diese mit einem beherzten Sprung platzen. Das Spielchen beginnt von vorne, bis alle Eier zerstört wurden. Danach schießt der Roboter mit Laserstrahlen auf Sie, allerdings müssen Sie ihn jetzt nur noch ein einziges Mal treffen.

Kampf 3: Der Roboter tritt jetzt ohne Hilfsmittel gegen Sie an. Sie können



Sonic & Knuckles, Zone 6, Kampf 2: Hopsen Sie zweimal über den Roboter und gehen Sie ihn dann von unten an.



Sonic & Knuckles, Zone 6, Kampf 3: Der Roboter ist nur vorne am Kopf empfindlich.

ihn lediglich vorne am Kopf treffen und das auch nur dann, während er aufrecht steht. Wenn er sich in eine Stachelkugel verwandelt, kann Sonic ihm nichts anhaben. Wenn er Ihnen den Rücken zukehrt sprintet er rückwärts auf Sie zu. Als Stachelkugel hüpft er über den Boden oder fliegt in einer geraden Linie von links nach rechts (oder umgekehrt) über den Bildschirm. Weichen Sie ihm mit einem Hüpfer aus und warten Sie, bis er sich wieder aufrecht hinstellt.

Sonic & Knuckles: Death Egg Zone

Act 1: Diesen Gegner muß man in zwei Phasen bekämpfen. In der ersten kreisen Metallkugeln um das Auge. Wenn die Kugeln auf den Boden fallen, nehmen Sie Anlauf, springen gegen das Auge und lenken sofort wieder in die entgegengesetzte Richtung. Nur so treffen Sie das Auge und weichen den explodierenden Kugeln aus. Wiederholen Sie die Angriffstaktik so lange, bis keine Kugeln mehr übrig sind.

In der zweiten Phase müssen Sie auf eine der beiden stacheligen Plattformen springen und wiederum das Auge angreifen. Bleiben Sie nach einem Treffer auf der Plattform stehen, auch wenn diese rasend schnell rotiert. Sobald sich das Auge wieder beruhigt hat, wiederholen Sie den Vorgang.

Act 2: Bei diesem Gegner nutzen Sie aus, daß Sie dank des Fahrstuhls auf dem Kopf stehend an der Decke entlanglaufen können. Der Gegner spuckt gelegentlich stachelige Viecher aus. Wenn Sie nun den Fahrstuhl benutzen und damit die Gravitation umkehren, fällt ihm das Viehzeug auf den Kopf.

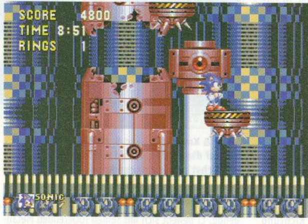
Das große Finale

Bevor Sonic nach dem vorausgegangenen Kampf Robotnik erwischen kann, flüchtet dieser in einen gigantischen Roboter. Zunächst versucht er, Sonic mit den großen Roboterhänden zu zerquetschen (Sie erinnern sich an die vierte Zone). Das sieht kompliziert aus, ist aber ganz einfach: Kurz bevor er mit den Händen zuschlägt, hüpfen Sie einfach hoch und springen auf einen der Finger. Wenn Sie den Finger dreimal getroffen haben, ist er zerstört. Mit dieser Methode müssen Sie nacheinander alle Finger vernichten.

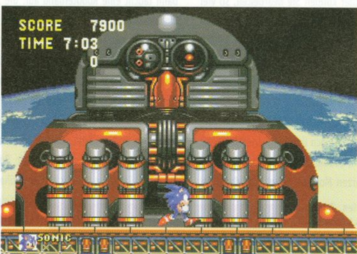
Wenn Sie das geschafft haben, kommt die wirklich schwierige Phase: Robotnik jagt Sonic von links und spuckt Flammen, die über den Boden sausen. Springen Sie über die Feuersbrunst und hüpfen Sie gegen den Flammenwerfer des Roboters. Das aktiviert eine Laserwaffe. Setzen Sie im richtigen Moment über den Strahl hinweg, was man nach einiger Zeit im Gefühl hat. Jetzt haben Sie einen Moment Zeit, bevor sich die Laser-Öffnung wieder schließt. Laufen Sie dem Roboter entgegen und greifen Sie Laserwaffe an; das ist der einzige wunde Punkt des Roboters. Das wiederholen Sie solange, bis der Roboter ausgeschaltet ist.

Jetzt können auch Sie sich beruhigt zurücklehnen, das Joypad Joypad sein lassen und den Abspann genießen.

(hf)



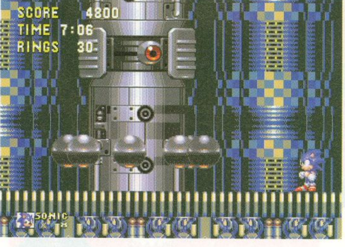
Sonic & Knuckles, Zone 7, Act 1: Auf die Plattform stellen und von unten gegen das Auge hüpfen.



Sonic und Knuckles, Endkampf: Jeden Finger des Riesen-Roboters müssen Sie dreimal bearbeiten.



Sonic & Knuckles, Zone 7, Act 2: Dank des Fahrstuhls fallen die Stachelkäfer dem Gegner auf den Kopf.



Sonic & Knuckles, Zone 7, Act 1: Springen Sie das Auge an, wenn die Kugeln auf dem Boden rotieren.



Sonic und Knuckles, Endkampf: Danach wird es schwierig. Weichen Sie der Flamme aus und springen Sie den Roboter an. Hüpfen Sie dann über den Laserstrahl und hopsen Sie beherzt gegen die Laser-Waffe.

COMANCHE® 3

COMING SOON





Weitere Informationen erhalten Sie bei:
Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.
Tel: 02408-9400 • Fax: 02408-940111
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland über Fa. Kingsoft, Aachen.
http://www.novalogic.com





überlegene

KOMPLETTLÖSUNG: KKND – Teil 2

ÜBERLEBENDE

Kaum sind die Survivors aus dem Untergrund gekrabbelt, da machen ihnen auch schon die verseuchten, eklig anzuschauenden Mutanten die Hölle heiß. Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zeigen wir Ihnen daher, wie Sie sich an der Erdoberfläche behaupten können.

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe beim Kampf gegen die Survivors unter die Arme gegriffen haben, schlagen wir uns diesmal auf deren Seite. Beachten Sie auch die allgemeinen Tips im ersten Teil, die für beide Parteien gelten.

Die Missionen 4 bis 15

Da die ersten drei Aufträge als »Aufwärmphase« dienen und keine großen Probleme bereiten, beginnen wir mit der vierten Mission. Zu den Karten selbst: »FB« steht für eine feindliche Basis, »EB« für eine eigene. Mit »(EB)« bezeichnen wir eine Basis, die erst noch aufgebaut oder erreicht werden muß. Blaue Linien stellen unsere eigenen Wegstrecken, rote die des Gegners dar. »Öl« markiert günstig gelegene Quellen. Zu den Zahlenangaben finden sich Erläuterungen im Text.

Mission 4 – Rescue the Scout

Ein eigener Scout – Sie werden später noch öfter mit ihm zu tun haben – ist von seinen Linien abgeschnitten. Der arme Kerl wartet am nordwestlichen Kartenrand. Brechen Sie daher in östlicher, dann in nördlicher Richtung auf und folgen Sie dem Straßenverlauf. Im Nordosten liegt eine Brücke, hinter der Ihr Kommando links abbiegt. Sobald der Späher gefunden ist, geht es den gleichen Weg zurück – das Zielgebiet ist durch ein Kreuz markiert. Vermeiden Sie auf Hin- und Rückweg unnötige Kämpfe, sondern erledigen Sie die Gegner im Vorbeifahren oder durch Überrollen.

Mission 5 – Toll Gate

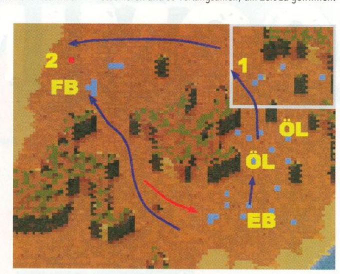
Die Mutanten unterhalten im Südwesten eine Basis, die vor allem durch eine Ölquelle im Südosten versorgt wird. Riegeln Sie Ihr eigenes Camp vor allem nach Süden hin ab – von dort kommen die meisten Attacken. Aber auch im Norden finden sich einige Feindtrupps, die Sie mit mehreren Einheiten möglichst früh ausschalten sollten. Ist dies geschehen, kann Ihre Verteidigung sich nach Süden hin konzentrieren. Haben Sie genug Truppen und Erfahrung gesammelt, bricht ein Teil Ihrer schnelleren Kämpen auf, um sich die kleine Basis mit dem Bohrturm im Südosten vorzuknöpfen. Schalten Sie zuerst die beiden Abwehrtürme aus. Die von Westen her anrollenden Tanker liefern gute Trainingsmöglichkeiten. Nun können die Verteidiger getrost weiter nach Süden marschieren, wo eine Straße in die Feindbasis führt. Auch hier sichern Abwehrtürme die gegnerische Ölversorgung. Sind sie ausgeschaltet, ziehen Ihre Truppen im Südosten zu den übrigen Angreifern und erledigen mit diesen gemeinsam den Rest.

Mission 6 – Exterminate the Village

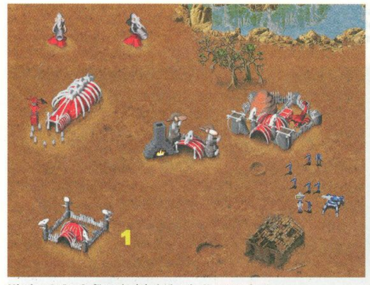
Die Mutanten haben leichtsinnigerweise eines ihrer Lager für kurze Zeit unbewacht gelassen. Das ist natürlich eine günstige Gelegenheit für einen schnellen Schlag ins Kontor. Schicken Sie Ihre Mannen also sofort nach Norden, wo sie dem Verlauf der Schlucht folgen. Die wenigen Mutanten auf dem Weg werden einfach überrannt. Im Camp selbst bekommen Sie es mit Geschütztürmen zu tun – schalten Sie diese zuerst aus. Schnellere Einheiten kümmern sich dann um die vier Bohrtürme nordwest- und nordöstlich der Basis. Die Infanteristen zerstören indessen Gebäude im südlicheren Teil der Anlage, um einen kürzeren Rückweg zu haben. Ein weißer Pfeil taucht auf, sobald alle Bauwerke zu Kleinholz verarbeitet sind. Brechen Sie dann schleunigst zum Ausgangspunkt auf, denn schon bald sind Mutanten auf Ihren Fersen.

Mission 7 – Protect the Convoy

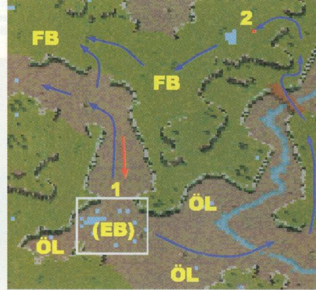
Ein eigener Konvoi tuckert gemächlich von Ost nach West auf seine Zielbasis zu. Sie sind für seine Sicherheit verantwortlich – mindestens vier der sechs Tanker müssen den Bestimmungsort erreichen. Klar, daß die Mutanten sich einen so fetten Brocken nur ungern entgehen lassen. Zunächst machen Ihnen nur kleinere Angriffe der Widerlinge zu schaffen, die alle von vorne auf Ihre Schützlinge zukommen. Südwestlich der verlassenen Mine können Sie sich einen Roboter zur Hilfe holen. Sobald die Straße durch eine Schlucht führt, wird es brenzlig: Von allen Seiten stürmen Mutanten auf Sie ein! Aus dem Dorf beiderseits der Straße greifen vor allem Infanteristen an – versuchen Sie, diese zu überrollen. Von vorne und hinten machen Ihnen hingegen Fahrzeuge zu schaffen. Notfalls lassen sich die Tanker blockieren und so verlangsamen, um Zeit zu gewinnen.



Mission 8: Schneiden Sie den Mutanten zuerst ihren lebenswichtigen Ölnachschub ab.



Mission 9: Im Gefängnis (1) darbt ein Kommandant.



Mission 10: Die Schlucht nördlich Ihres Camps ist unbedingt zu sichern.

Mission 8 – Back to the Beach

Die Mutanten sollen von der Karte gefegt werden. Diese planen aber das gleiche mit Ihnen – von Westen her stürmen Gegner auf die Survivorbasis ein. Ihre Truppen sollten daher in diese Richtung sichern. Öl findet sich im Norden; dringen Sie aber zunächst nicht weiter als bis zur Quelle vor. Nördlich des ersten Vorkommens liegt ein weiteres. Sobald Ihnen genug Truppen zur Verfügung stehen, macht sich ein Teil auf den Weg nach Norden, um dort den feindlichen Bohrturm (1) zu zerlegen. Anschließend schwenken Ihre Soldaten nach Westen. Erledigen Sie hier die Raffinerie (2) der Mutanten, die dann auf Ihr Camp zusteuern und von den Verteidigern aufgerieben werden. Der Rest ist nur noch Formsache.

Mission 9 – Rescue the Commander

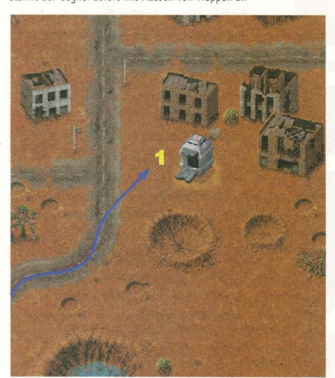
Typisch Offizier: Da schafft es doch tatsächlich ein Kommandant, sich von den Mutanten gefangennehmen zu lassen! Und wieder einmal sind Sie es, der den Mann herauspauken darf. Anschließend sollen auch noch alle Mutanten beseitigt werden. Brechen sie mit Ihren Kämpfern nach Osten auf. Ein schnelles Fahrzeug fährt nach Westen, wo ein Roboter in seinem Bunker wartet. Beide folgen dem Haupttrupp, der im Osten ein eigenes Hauptquartier findet. Dahinter liegt ein weiterer Bunker mit 1000 Einheiten Öl. Investieren sie das gesamte Kapital in die bestmöglichen Infanteristen. Südlich des eigenen Bauwerkes befindet sich eine Brücke, die durch einen Turm gesichert ist. Schalten Sie ihn aus, um hinter der Brücke eine Raffinerie der Mutanten zu zerstören. Hier können Ihre Soldaten mit den Tankern und eventuell anrollenden neuen Bohrturmfahrzeugen Kampferfahrung sammeln. Die Basis des Gegners liegt weiter im Westen. Lassen Sie nur einige Infanteristen zur Verteidigung der eigenen Kaserne zurück. Der Hauptteil Ihrer Kämpfer folgt ebenfalls dem Weg über die Brücke und stößt zur ersten Armee, um dann gemeinsam zuzuschlagen. Meiden sie unbedingt die drei Geschütztürme nördlich der Feindanlage. Der gesuchte Offizier ist im Gefängnis (1) im Zentrum eingekerkert. Wird das Gebäude zerstört, kommt der Kommandant frei – warten Sie damit aber bis zum Schluß. Die Infanteristen erhalten immer wieder Gelegenheit, sich selbst zu heilen, um als letztes die drei Verteidigungstürme zu bekämpfen. Erst dann befreien Ihre Truppen den Inhaftierten.

Mission 10 – Occupation Force

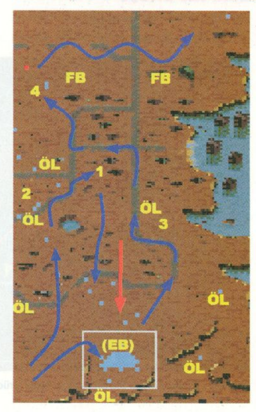
Auch bei diesem Auftrag sind alle Mutanten zu vernichten. Rücken Sie mit Ihrer Armee ein Stück nach Norden, um südlich des Engpasses ein Camp aufzubauen. Öl findet sich im Westen und wird in Truppen und Abwehrtürme investiert, um die Schlucht (1) abzusperren. Da die Mutanten überwiegend mit Infanterie attackieren, empfehlen sich hier Raketentürme; außerdem sollten eigene Fahrzeuge die Stoppelhopser überrollen. Ist die erste Ölquelle fast versiegt, dringen Ihre Mannen weiter nach Osten vor. Sichern Sie hier den Flußübergang, damit der Ölnachschub nicht in Gefahr gerät. Im Nordosten unterhält der Feind Bohrtürme und Raffinerien (2), die nur von wenigen Gefechtstürmen verteidigt werden. Knöpfen Sie sich die Gebäude vor, um dann mit weiteren Einheiten weiter nach Westen zu marschieren. Gleichzeitig stoßen Ihre bisherigen Verteidiger nach Norden vor und rücken dem Gegner ebenfalls auf den Pelz.

Mission 11 – Give me Liberty

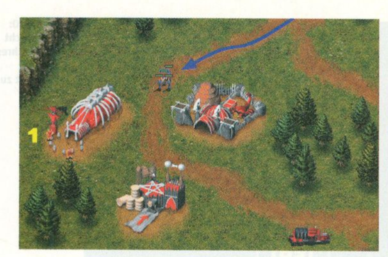
Ein weiterer Vernichtungsauftrag. Als erstes muß eine schnelle Einheit den Roboterbunker (1) erreichen und mit dem Blechkameraden zur Hauptstreitmacht zurückkehren. Die ist mittlerweile nicht untätig, sondern schlägt ein Stück nordöstlich der Ausgangsposition ihre Zelte auf. Verteidigen Sie Ihren Komplex vor allem nach Norden hin. Die beiden Ölquellen im Süden sind relativ schnell versiegt – dann sollten Bohrtürme über den beiden ergiebigen Vorkommen bei (2) errichtet werden. Da der Weg zu den Raffinerien sehr weit ist, müssen Sie viele Tanker bauen. Maximal vier Raffinerien gleichzeitig sind erlaubt – notfalls lassen sich ungünstig gelegene aber zerstören. Bei (3) unterhalten die Mutanten einen Bohrturm. Wenn Sie ihn angreifen, stürmt der Gegner sofort mit Massen von Truppen an



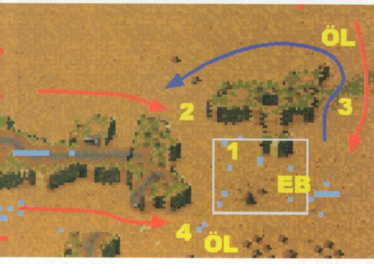
Mission 11: Im Bunker (1) wartet ein hilfreicher Roboter.



Mission 11: Der Gegner hat sich ganz im Norden eingeigelt.



Mission 12: Der Mutantenhäuptling (1) soll eliminiert werden.



Mission 14: Halten Sie für eine halbe Stunde die Stellung.

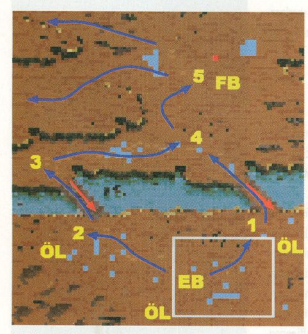
– überlegen Sie es sich also gut! Ihr Widersacher hat seine Basis ganz im Norden und hebt seine Kampftruppen bei (4) aus. Die Mutantenanlage ist über die gesamte Kartenbreite mit Rotationskanonen abgeriegelt, so daß ein Durchbruch nur schwer möglich ist. Daher sollten Sie sich auf eine Stelle konzentrieren und bei (4) zuschlagen. Zerstören Sie nach seinen Truppen und Türmen auch die Bohranlagen und Raffinerien des Gegners, um dann nach Osten weiterzuziehen und endgültig reinen Tisch zu machen.

Mission 12 – Surgical Strike

Ein Häuptling der Mutanten ist zu beseitigen. Die Zielperson befindet sich im Südwesten bei einer Klanhalle. Ihr kleiner Einsatztrupp besteht aus nur fünf Infanteristen – rücken Sie daher vorsichtig mit ihnen nach Süden vor. Am Fluß biegen die Kämpen nach Westen ab und überqueren das Gewässer an der Furt. Gönnen Sie den Soldaten immer wieder Verschnaufpausen, um erlittene Verletzungen zu kurieren. Südlich des Flusses liegt die kleine Mutantenbasis, wo bei (1) Ihr ahnungsloses Opfer steht.

Mission 13 – Hold the Bridge

Ihre kleine, südlich eines Flusses gelegene Basis ist das Ziel angreifender Mutanten aus dem Norden. Verteidigen Sie die beiden Brücken, die den einzigen Zugang zu Ihrer Anlage bieten, um dann selbst zuzuschlagen und den Feind vollständig zu eliminieren. Beordern Sie sofort beide Techniker zu den Raketentürmen (1, 2), die als erstes von den Mutanten angegriffen werden. Sind die Ölquellen bei den Brücken mit Bohrtürmen ausstaffiert, dürfen Sie hier neue Geschütze installieren. Weitere Techniker werden rekrutiert, um erlittene Schäden sofort beheben zu können. Investieren Sie das üppig vorhandene Öl vor allem in Scharfschützen und mobile Autokanonen, die den anstürmenden Feind schon aus großer Entfernung beharken. Sobald die östliche Brücke ausreichend gesichert ist, rücken die übrigen Soldaten über die westliche nach Norden vor. Schalten sie hier die beiden Türme (3) des Gegners aus, um dann die herbeirollenden Tanker zu zerstören. Ist der Gegenangriff abgewehrt, kann Ihr Angriffstrupp bis zur zweiten Brücke vorrücken und sich bei (4) mit den restlichen Kämpfern zusammenschließen. Per Luftangriff lassen sich die Truppenansammlungen der Mutanten bei (5) stark dezimieren – anschließend schlägt Ihre Armee zu und erledigt den Rest.



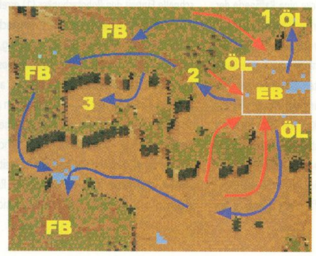
Mission 13: Verteidigen Sie unbedingt beide Brücken, um dann selbst zuzuschlagen.

Mission 14 – The Rout / Retreat

Bei dieser Mission müssen Sie sich eine halbe Stunde lang gegen anrennende Mutanten zur Wehr setzen. Zunächst sichern Sie Ihren Bohrturm (1), der das erste Ziel der Angreifer ist. Rechnen Sie mit Angriffen von (2), (3) und (4) her. Der Gegner verfügt über keine Basis, sondern erhält neue Truppen automatisch vom Kartenrand her. Klären sie daher möglichst weit auf, um anrollende Feinde rechtzeitig zu entdecken. Einige Mutanten sind bereits im Gebiet postiert, stellen aber keine große Gefahr dar. Setzen Sie überwiegend auf hochwertige Infanterie, die nicht ständig repariert werden muß. Von (3) aus dringt ein kleiner Trupp nach Norden vor, um dann nach Westen zu den Verteidigern bei (2) zu stoßen. Halten Sie dann beide Stellungen, bis die Mission nach Ablauf der halben Stunde automatisch endet.

Mission 15 – Besieged

Das letzte Gefecht gegen die Mutanten steht bevor. Ihr Gegner verfügt über zwei Basen, die unabhängig voneinander operieren. Verteidigen Sie Ihre eigene Anlage nach Westen und Süden hin. Öl läßt sich aus der zweiten Quelle bei (1) fördern. Investieren Sie es wiederum überwiegend in Scharfschützen und Raketenwerfer. Während ein Teil Ihrer Armee weiter den Süden sichert, rückt der zweite (etwa gleich starke) nach Westen bis (2) vor. Sobald hier größere Gegnerkontingente in Sichtweite sind, werden sie aus der Luft bombardiert. Den Rest erledigen die Bodentruppen. Nun schalten die Soldaten noch die restlichen Gebäude und den Bohrturm (3) aus. Anschließend geht es zurück zur eigenen Anlage, um sich mit den Verteidigern zusammenzuschließen – lediglich eine kleine Abteilung zieht weiter Richtung Süden. Schicken Sie die gesamten Truppen in Ihrer Basis gen Westen, um auch dem zweiten Mutantencamp auf den Pelz zu rücken. Weitere Luftangriffe erleichtern den endgültigen Sieg erheblich. Ist der letzte Mutant beseitigt, gehört die Erde wieder Ihnen – die »Überlebenden« tragen ihren Namen zu Recht. **(md)**



Mission 15: Die letzte Schlacht um die Vorherrschaft.


Die Macht liegt in Ihren Händen.
MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT® VON MICROPROSE. DAS BELIEBTESTE, MILLIARDEN MAL VERKAUFTE STRATEGIESPIEL DER WELT WIRD JETZT AUF IHREM PC LEBENDIG. ÜBERLISTEN SIE DEN TEUFLISCHEN ARZAKON. BESIEGEN SIE DIE GILDEN DER FÜNF MAGIER UND RETTEN SIE DIE LETZTEN MAGISCHEN QUELLEN DER WELT. IM DUELL MIT DEN ZAUBERERN UND IM KAMPF GEGEN FURCHTERREGENDE UNGEHEUER ERREICHEN SIE DAS UNERREICHBARE: SIE BEFREIEN SHANDALAR AUS DER MACHT DER DUNKELHEIT. DIE SPANNENDE EINFÜHRUNG, DAS EINFACHE INTERFACE UND DIE AUSFÜHRLICHEN HILFEN ERLEICHTERN DEM NEUEN SPIELER DEN EINSTIEG. DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG WARTET JEDOCH AUF DEN ERFAHRENEN SPIELER. KAUFEN, GEWINNEN ODER FINDEN SIE DIE RICHTIGEN KARTEN FÜR IHR KILLER-DECK. SPIELEN SIE MIT DEN ÜBERWÄLTIGENDEN KARTEN AUS DER MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT-FOURTH EDITION™ ANTIQUITIES® UND ARABIAN NIGHTS®. LASSEN SIE SICH VON BISHER NIE VERÖFFENTLICHTEN, SPEZIELL FÜR IHREN PC ENTWORFENEN KARTEN VERFÜHREN. ERLIEGEN SIE DER WELT DER MAGIE!
MAGIC
MICROPROSE
Wizards OF THE COAST
MAGIC Die Zusammenkunft
MICROPROSE
JETZT KOMPLETT DEUTSCH
Magic: Die Zusammenkunft© 1997 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Wizards of the Coast und Magic: Die Zusammenkunft, Antiquities und Arabian Nights sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast. Illustrationen: Jock. MicroProse Software Inc. ist ein offizieller Lizenznehmer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

KOMPLETTLÖSUNG: DRAGON LORE 2, TEIL 2

Abschlussprüfung

Nur noch wenige Spielstunden trennen Werner von Wallenroth vom Beweis seiner adligen Herkunft. Doch das ist bei weitem nicht sein größtes Problem.

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir hilfsbedürftige »Dragonlore«-Krieger im Kampf um Ruhm und Ehre unterstützt. Im zweiten und letzten Teil unserer Komplettlösung führen Sie Werner von Wallenroth zu seiner wohlverdienten Auszeichnung als Hüter des Tals. Falls Sie über Ihr häufiges vorzeitiges Ableben so verzweifelt sind, daß Sie auch zu unfeinen Mitteln greifen: Ein Hex-Editor erleichtert Ihnen das Leben. Laden Sie den entsprechenden Spielstand (zum Beispiel c:\dlore2\game\dlore_01.sav) mit dem Editor, und verändern Sie die folgenden Werte:

Adresse	Wirkung
0270	Geldstücke
0258	Lebensenergie
0264	Max. Lebensenergie
025c	Stärke
0268	Max. Stärke
0260	Magiepunkte
026c	Max. Magiepunkte

Vorbereitung auf Cennmar

Wir machen dort weiter, wo der adlige Werner im ersten Teil aufgehört hat: im Tempel der Rubinpriester, von denen er gerade eine Steintafel bekam. Bevor Sie sich dem Training widmen, statten Sie dem Brunnengeist einen Besuch ab. Denken Sie daran, daß er nur nachts erscheint. Das dankbare Gespenst hinterläßt nach seinem Verschwinden einen **Anti-Magie-Stein**, der flugs in unsere Taschen wandert.

Nun stolzieren Sie ins »Drachenheim« (die Kneipe aus dem ersten Teil). Dort sprechen wir mit Hellaynea, die uns noch einmal ihre Unterstützung beim Training garantiert. Einen Tisch weiter sitzt Klein-Peter. Erfüllen Sie ihm seinen Wunsch, Ihnen fortan als Knappe dienen zu dürfen. Schließlich plaudern wir noch mit dem Wirt Copentott, der uns für ein paar Draken ein reichhaltiges Essen serviert und ein Zimmer für die Nacht überläßt.

Am nächsten Morgen hat Werner endlich Gelegenheit, seine Fertigkeiten im Lanzenkampf zu verbessern. Reden Sie mit Hellaynea, um ihr anschließend in einem freundschaftlichen Kampf gegenüberzustehen. Nach Trainingsende finden wir uns in der Vorhalle wieder.

Ohne die richtige Ausrüstung hat Werner keine Chance. Beim Alchimisten Dihcar (er wohnt im Haus mit den blauen Fenstern) werden Sie in dieser Hinsicht gut bedient.



Mitten in der Nacht erreicht uns die dringende Aufforderung, die Gräfin von Nixensee sofort aufzusuchen.

Gegenstand	Preis	Nutzen
Gegenmittel für 1000 Gebrechen	30 Draks	Regeneriert Stärke
Koffer für 25 Objekte	20 Draks	Vergrößert das Inventory
Lebensmixtur	20 Draks	+50 Lebenspunkte
Ruhemixtur	15 Draks	+50 Stärke
Zauberpulver	16 Draks	+30 Magiepunkte



Zu Tisch bei der Lady Melichande

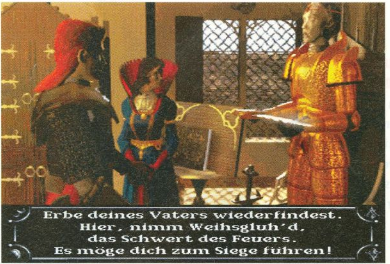
In der nächsten Zeit verbringen Sie Ihre Tage beim Training und die Nächte in der Gaststube. Schließlich werden Sie eines Nachts aus diesem Zyklus herausgerissen. Die dringende Nachricht trudelt ein, daß die Dame Melichande Ihre Gesellschaft wünscht. Gehen Sie deshalb zur weißen Tür, vor der ein Wachmann postiert ist. Nachdem Sie ihm von der eben erhaltenen Einladung berichtet haben, läßt er Sie passieren (vorher Spielstand speichern).

Auf die Frage der Adelsfrau hin zeigen wir ihr den Feuerring, der uns als echten von Wallenroth ausweist. Plötzlich betritt der Drachenfürst Arthus den Raum, beschimpft Werner mit tiefer Stimme und verwan-



Hinterhältig: Der vermeintliche Arthus entpuppt sich als garstiger Zauberer. Nutzen Sie den Anti-Magie-Stein!

Erzürnen Sie niemals einen Drachen – Maraach verlangt eine respektvolle Behandlung.



Weihsgluh'd ist trotz seiner etwas seltsamen Rechtschreibung ein solides und unentbehrliches Schwert.

delt sich daraufhin in einen Dämon. Benutzen Sie den Anti-Magie-Stein, um die Geistererscheinungen abzuwehren. Im weiteren Kampfgeschehen sollten Sie sämtliche vorhandenen Lebens- und Ruhemixturen einsetzen.

Die Wiege der Sonne

Nach dem bestandenen Zweikampf verschwindet die Kreatur spurlos, nicht jedoch die Dame Melichande: Von ihr bekommen Sie einen **Heiltrank**. Außerdem erhalten wir nun einen weiteren Beweis unserer adligen Herkunft: Die Edeldame outet sich nämlich als Werners Mutter. Sie gibt Ihnen eine Steinplatte, die mit dem Exemplar des Hellsehers zusammengesetzt wird. Das Ergebnis kombiniert man mit dem Feuerring.

Urplötzlich findet sich Werner von Wallenroth an einem völlig anderen Ort wieder, den man die Wiege der Sonne nennt. Dort trifft er endlich auf den Drachen Maraach. Dem weisen Schuppentier sollten Sie äußerst respektvoll gegenübertreten. Werden Sie als würdiger Nachfolger Ihres Vaters Alex angesehen, händigt man Ihnen den **Kristallian** aus. Dieser Zauberstein ist ein Symbol für das Gute und das Leben auf dieser Welt. Sein Gegenstück, der Adamoster, befindet sich jedoch nicht mehr an seinem Platz. Werner bekommt folgerichtig den Auftrag, das fehlende Stück wiederzubeschaffen.

In der Stadt besuchen Sie aber zunächst Ihre Mutter. Von ihr bekommen Sie 100 Draks, während Fürst Arthus Ihnen sogar das Feuerschwert überreicht. Gehen Sie anschließend zum Alchimisten Dihcar, damit er den Kristallian auf magische Fähigkeiten hin überprüft. Sein Rat lautet dann, die Hilfe der Rubinpriester zu erbitten. Schließlich ist Ihnen klar, daß der Stein im Labyrinth der Vergessenen zu finden sein muß (siehe den ersten Teil der Komplettlösung).



Da macht der Priester aber Augen: Der Kristallian verkörpert alles Gute dieser Welt.



Auf der Suche nach dem Adamoster müssen Sie häufig von Ihrem Lesezauber Gebrauch machen.

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Kleinanzeigen

Biete Software

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 –
91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger,
da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! G

Die Chance für alle...
Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele und Programme, natürlich auch alle Konsolenspiele
Testen Sie uns:
Kostenlose Infoliste unter
0 63 21/1 25 94 G

Software, Videospiele und Zubehör äußerst preisgünstig viele Neuheiten, Preisliste kostenlos anfordern von Rene'Ramminger, Postfach 810410 • 30504 Hannover, Tel: 05 11/8 44 13 70 G
Händleranfragen willkommen
Fax: 05 11/57 95 49

Golf Perfect, Golfsimulator für 25 DM, Al Unser, JR. Arcade Racing für 20 DM und Christal Caliburn, Flipper für 20 DM (Alle Spiele auf CD-ROM)
Telefon: 02 11/71 42 36

Biete Spiele

Neue und gebrauchte
PC-Spiele & Hardware preiswert!
Kostenlose Liste anfordern!
Für je 35,– DM auf CD gebrannt: Sicherungskopien/ Daten/Foto-, Dia-Einscannungen.
CD-Markenrohlinge: 9,50 DM und weniger
Tel./Fax: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94 G

PC Spiele megagünstig!
Klassiker und aktuelle Tophits!
Kostenlose Preisliste unter Tel. oder Fax: 0 56 51/4 09 03 G

Verschiedenes

Erfolgreiches, kleineres Unternehmen möchte in den Verkauf von PC-Spielen einsteigen. Suchen jemanden mit Spieleerfahrung, der hart arbeiten möchte. Teilhaberschaft für den Spielebereich wird geboten. Raum Stuttgart, Esslingen, Göppingen. Tel. 0 70 23/7 12 47
Martin Feucht (montags und dienstags 19–20 Uhr) G

Suchen für prof. PC-Spiele, gute Grafiker mit Animationserfahrungen. Tel. 0 20 41/2 87 29.
Stefan Marcinek, ab 18 Uhr.

PC-Spiele, Hardware, neu & gebraucht superpreiswert! Kostenlose Liste anfordern! Auf CD gebrannt: Sicherungskopien/ Daten & Einscannungen aller Art (Fotos, Dias), sowie CD-Brennrohlinge sehr preiswert!
H. Dietrich, Stegerwaldstraße 57
12277 Berlin,
Telefon: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94 G

PC-Games/Lösungshilfen in T-Online unter: *L.0#

Über 1000 Lösungen & Trainer.
Gratisliste: C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg G

An- und Verkauf von PC-Spielen, auch Tausch suche u.a. MS-Flightsimulator 6.0 + Add On's habe NHL 97, FIFA 97, MDK, KKND und ca. 30 weitere Spiele, Tel. 0 21 54/36 62

Im Turnier von Cennmar kommt es vor allem auf die richtige Lanzen- und Morochwahl an.



Oh weh, die arme Hellayneas liegt im Sterben. Mit dem Kristallian rettet Werner ihr das Leben.

Allerdings muß man den Adamoster nicht unbedingt finden, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Alternativ dazu können Sie die verbleibenden Tage bis zum Turnier auch mit Training verbringen. Echte Abenteurer lassen sich die Herausforderung natürlich nicht entgehen. Mit Wasserflasche, Lebenselixier (aus Dihcars Laden), Laterne und Spiegel (beide aus dem Geschäft im Brunnenhof) ausgerüstet, betreten wir den Geheimgang. In der dritten Etage drücken Sie die farbigen Steine der Statuen hinein. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Lauf der Jahreszeiten.

Jahreszeit	Steinfarbe
Frühling	Grün
Sommer	Gelb
Herbst	Rot
Winter	Weiß

In der ersten Halle (Herbst) drücken Sie demnach erst den roten, anschließend den weißen, grünen und als letzten den gelben Stein. Durch die Westtür gelangt man in den zweiten Raum (Winter), wo man entsprechend mit der Farbe Weiß beginnt. Nach ein paar Schritten in nördlicher Richtung kommen wir zu einem Springbrunnen, in den wir etwas Wasser aus der Feldflasche gießen. Ein Geheimgang öffnet sich – der **Adamoster** ist endlich gefunden.

Leider wird der Zauberstein von einem Golem bewacht, der sich als äußerst harter Brocken erweist. Ohne Einsatz von Magie (Feuerschwert- und Schwächezauber) sieht so mancher Wallenroth alt aus.



Das Turnier von Cennmar

Schließlich ist es soweit: Zum zweiten Mal sollen Sie Ihr Können im Turnierreiten unter Beweis stellen. Auch Drachenfürst Arthus ist diesmal mit von der Partie. Um den nächsten Gegner zu bestimmen, schnappt man sich in der Vorhalle das entsprechende Zepter von der Wand. Im Waffenraum nehmen Sie einen Schild sowie die Lanze Ihres Vertrauens und wählen bei Klein-Peter das gewünschte Reittier (Moroch) aus. Der Feuerbalsam bringt Ihre Kondition wieder auf Vordermann. Die folgende Liste verrät die jeweils optimale Bewaffnung, um Ihren Widersachern auf dem Feld der Ehre den Garaus zu machen.



Gegner	Lanze	Moroch
Arthur	klassisch	schnell
Tochmar	klassisch	stark
Rollon	klassisch	stark
Strauptsich	schwer	stark
Hellaynea	leicht	schnell
Cariachand	leicht	stark
Tanathya	leicht	stark

Der Wettstreit in der Arena von Cennmar nimmt allerdings ein unerwartetes Ende: Hellaynea wird vom Schurken Cariachand zu Boden gestreckt und liegt im Sterben. Mit der heilenden Magie des Kristallian können Sie ihr jedoch das Leben retten – vorausgesetzt, Sie bringen sie schnell genug zur Anwendung.

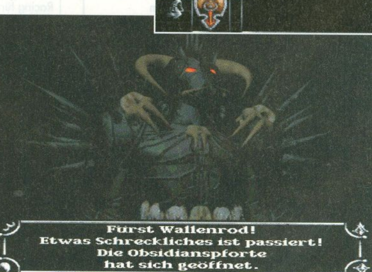
Die Entscheidungsschlacht

Nach dem Turnier hält Werner ein Schwätzchen mit seiner Mutter und Arthus. Nachdem die beiden den Saal verlassen haben, betritt die Prinzessin die Szene. Wie sich herausstellt, hatte sie als Knappe verkleidet Cariachand ausspioniert. Mit dem Feuerring teleportiert man sich zurück in die Wiege der Sonne. Alle anderen Wettstreiter sind bereits da. Nachdem Sie sich mit ihnen unterhalten haben, folgt eine Filmsequenz. Wenig später stehen Werner von Wallenroth und sein Drachenfreund Maraach als glorreiche Sieger da. Cariachand aber beschuldigt Sie, diese Ehre durch Betrug und unrechte Mittel errungen zu haben. Er fordert Sie zu einem sogenannten Harssk-Urteil heraus. Das folgende Duell ist mit Sicherheit der schwierigste Kampf im ganzen Spiel. Ohne einen großen Vorrat an Heiltränken sind Sie hoffnungslos verloren. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Feuerschwert- und Schutzzauber.

Ist der Sieg errungen, erscheint der alte Hexenmeister, der Sie zu Beginn des Spiels bereits beraten hat. Endlich wird Werner zum neuen Drachenfürsten des Tals gekrönt, und ein kurzer Epilog deutet bereits den Anfang einer Fortsetzung an. (md)



Im abschließenden Kampf gegen Cariachand sind Sie ohne Lebenselixier aufgeschmissen.



Happy End mit trüben Aussichten: Diakonov schlägt zurück.

MicroFun

Unterhaltungshard- und -software

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

aktuelle Tagespreise erfragen
Gesamtkatalog kostenlos anfordern
Händleranfragen erwünscht

SIMM

1 MB 70ns	22,95
4 MB 70ns	66,95
PS2 - 4 MB	49,95
PS2 - 8 MB doppels.	88,95
PS2 - 16 MB	179,95
PS2 - 32 MB	388,95
PS2 - 64 MB	965,95
PS2 - 4 MB EDO	51,95
PS2 - 8 MB EDO	91,95
PS2- 16 MB EDO	189,95
PS2- 32 MB EDO	379,95

PC-Zubehör

3,5" Diskettenlaufwerk	42,95
Pentium-Cooler	19,00
Netzwerkkarte NE 2000 kompatibel	55,95
Mini-Tower Gehäuse incl. Netzteil	79,95
Big-Tower Gehäuse incl. Netzteil	117,95

CD-Laufwerke

Toshiba XM 5702B	12-fach IDE	189,00
Panasonic CR583B	8-fach IDE	178,00
Panasonic DR584B	12-fach IDE	196,00
Mitsumi FX800	8-fach IDE	179,00
Mitsumi FX1200	12-fach IDE	192,00
BTC BCD16X	16-fach IDE	204,00

VGA-Karten

Matrox Mystique	2 MB	273,95
Matrox Mystique	4 MB	339,95
ELSA Winner 1000 TRIO V-2	2 MB	118,95
Diamond Monster 3D	4 MB	449,95
Diamond Stealth 3D 2000	2 MB	242,95
ATI 3D XPRESSION	2 MB	196,95
ATI 3D XPRESSION+PC2TV	4 MB	312,95
ATI 3D Pro Turbo+PC2TV	4 MB	325,95
Hercules Terminator64/3D	2 MB	149,95
Hercules Dynamite128/Video	2 MB	169,95
Hercules Stingray64/Video	2 MB	139,95
Miro Crystal 3D	2 MB	136,95
Miro Video 22 SD	2 MB	87,95
Creative 3D-Blaster	4 MB	389,95

Festplatten

Western Digital	1600 MB IDE	389,00
Western Digital	2100 MB IDE	435,00
Western Digital	2500 MB IDE	479,00
Western Digital	3100 MB IDE	539,00
Western Digital	4000 MB IDE	729,00
Seagate ST31276A	1200 MB IDE	346,00
Seagate ST31720A	1700 MB IDE	385,00
Seagate ST52520A	2500 MB IDE	447,00
Quantum Fireball	1200 MB IDE	360,00
IBM DAQA-32160	2100 MB IDE	441,00
IBM DAQA-33240	3200 MB IDE	512,00
Seagate ST52160N	2160 MB U-SCSI	669,00
Seagate ST32171N	2100 MB U-SCSI	1048,00
Seagate ST34371N	4300 MB U-SCSI	1709,00

Soundkarten

Creative SoundBlaster16 V PnP	129,95
Creative SoundBlaster32 PnP	185,95
Creative SoundBlaster AWE64 PnP	329,95
Creative SoundBlaster AWE64 Gold	446,95
Terratec SoundSystem Gold 16/96 S.E.	118,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96 S.E.	287,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96	365,95

Joystick/Maus

Logitech WingMan Warrior	132,95
Logitech WingMan Extreme	88,95
Logitech Thunderpad	39,95
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,95
Microsoft Sidewinder 3D PRO	99,95

CPU

AMD 5x86 P75-133 Mhz	76,95
AMD 5k86 P133	157,95
AMD 5k86 P166	289,95
Cyrix 6x86 P166+	245,95
Cyrix 6x86 P200+	359,95
Intel Pentium 120 Mhz	229,95
Intel Pentium 133 Mhz	288,95
Intel Pentium 150 Mhz	333,95
Intel Pentium 166 Mhz	485,95
Intel Pentium 200 Mhz	805,95
Intel Pentium 166 Mhz MMX	643,95
Intel Pentium 200 Mhz MMX	1.023,95

Software Microsoft

Hell Bender 3D	CD	dt.	49,95
Flugsimulator 6.0	CD	dt.	94,95
Deadly Tide 1.0 3D	CD	dt.	49,95
Monster Truck Madness	CD	dt.	65,95
Fury 3	CD	dt.	59,95
Golf 2.0	CD	dt.	91,95
Soccer 1.0	CD	dt.	52,95
3D Movie Maker	CD	dt.	66,95
Lexirom 2	CD	dt.	299,95
Autoroute 5.0	CD	dt.	119,95
Kulturen der Antike	CD	dt.	92,95

Motherboard

Pentium-Board Intel 430VX 256 KB Pipline Burst Cache 75 - 200 Mhz	179,95
ASUS P55-T2P4 430HX **512 KB Pipline Burst Cache**	299,95
Gigabyte 586ATV 430VX 256 KB Pipline Burst Cache	212,95
Gigabyte 586 HX 430HX **512 KB Pipline Burst Cache**	269,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl AMD 5K86 P133**	326,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl AMD 5K86 P166**	421,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	369,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	509,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	661,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	984,95
Gigabyte 586ATV Intel 430VX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	497,95
Gigabyte 586ATV Intel 430VX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	542,95
Gigabyte 586ATV Intel 430VX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	694,95
Gigabyte 586ATV Intel 430FX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	1.017,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	552,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	598,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	750,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	1.072,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz MMX**	908,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz MMX**	1.287,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	590,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	636,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	788,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	1.110,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz MMX**	946,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz MMX**	1.324,95

Versand: Nikolaus-Otto-Str. 6, 85221 Dachau — Phone: 08131/53 96 40 — Fax: 08131/53 96 41 — BTX: Microfun#

Nachnahme	10,00 DM
Vorauskasse	5,00 DM
Ausland	20,00 DM



Hier ist noch Platz für Ihre Anzeige

Wir beraten Sie gerne – kostenlos und unverbindlich.

☎ 0 89/9 91 15-3 05

☎ 0 56 51/92 93-0

Das offizielle **PlayStation Magazin** präsentiert

In jedem ultimativen Spielebuch über 30 Spiele mit Tips, Tricks und Mogeleien

Sport- und Rennspiele
ISBN 3-7723-6503-5
öS 182,– SFr 23,– DM 24,80

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit
ISBN 3-7723-6563-9
öS 182,– SFr 23,– DM 24,80

Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs
ISBN 3-7723-6603-1
öS 182,– SFr 23,– DM 24,80

Überall erhältlich wo es PlayStation-Spiele gibt und im Buch- und Fachhandel

Franzis'

Franzis-Verlag GmbH • Postfach 11 49 • 85618 Feldkirchen • Tel.: 089/99115-444 • Fax 089/99115-103
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis-buch.de

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Aufrüstung auf 3D

Ich bin im Besitz einer Matrox Millenium mit 2 MByte RAM und möchte auch bei der 3D-Leistung auf der Höhe der Zeit sein. Ist es nun besser, sich eine Add-on-Karte (wie zum Beispiel die Voodoo 3Dfx oder die PowerVR) zu kaufen, oder auf die Matrox Mystique umzusteigen?

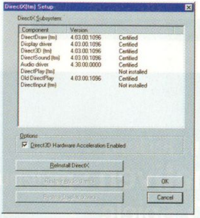
(Thomas Müller)

Nachdem Sie schon eine Millenium im Rechner haben, lohnt sich der Umstieg auf die Mystique nicht. Die PowerVR unterstützt wie die Mystique leider einige 3D-Funktionen (so zum Beispiel die bilineare Filterung) nicht. In Ihrem Fall kommt für den 3D-Betrieb die zusätzliche Voodoo 3Dfx also am ehesten in Betracht.

Verschiedene DirectX-Versionen

1. **Kann ich die neue DirectX-Version 3.0 von eurer Heft-CD einfach über mein vorhandenes DirectX installieren?**
2. **Werden die vorhandenen Treiber des alten DirectX ersetzt und gelöscht oder sind sie weiterhin aktiv?**
3. **Was für Funktionen haben die Felder »Restore Audio Drivers« und »Restore Display Drivers« beim DirectX-Setup im Windows-Deinstallationsmenü?**

(Dietmar Adelmann)



So meldet sich die Installation von DirectX, Version 3.0, wenn bereits die Version 2.0 vorhanden ist.

Das jeweils neuste DirectX läßt sich normalerweise problemlos über ältere Versionen installieren. Dabei ersetzt 3.0 zum Beispiel die meisten Treiber von 2.0 durch abwärtskompatible Nachfolger. Eine Ausnahme machen die Treiber für DirectPlay. Sie sind unter anderem auch für die Multiplayer-Funktionen beim Netzwerkspiel zuständig. Aus Kompatibilitätsgründen bleiben die alten Treiber unter der Bezeichnung »Old DirectPlay« erhalten.

Da die zur Zeit erhältlichen Spiele sich noch meist auf die DirectX-Version 2.0 stützen, legen wir auf jeder Monats-CD zur Sicherheit beide Versionen ab.

Die »Restore«-Funktionen sollen, wie die Bezeichnung erahnen läßt, die vorherigen Treiber wieder zum Zuge bringen. Doch wie wir aus eigener Erfahrung wissen, hat das Ganze zumindest bei den Grafiktreibern einen Pferdefuß: Es werden nämlich nicht die ursprünglich verwendeten, speziellen Treiber des Grafikkarten-Herstellers, sondern ärgerlicherweise die Standardtreiber von Windows aktiviert – und damit büßt das System meist Geschwindigkeit und Fähigkeiten der Grafikkarte ein.

Platte kaputt?

Auch die PC-Player-Redakteure bleiben nicht von hartnäckigen Hardwarefehlern verschont. Nach einem Umbau begrüßte uns die Meldung »HARDDISK BOOT FAILURE – PLEASE INSERT SYSTEM DISK UND PRESS ANY KEY«. So begann ein längerer Kampf. Als erstes drückten wir die Stromversorgung der Platte und das Kabel zum Controller fest – ohne Erfolg. Auch im BIOS war die Platte richtig eingetragen – also wieder Fehlanzeige. Nach dem Booten über Diskette stand die Festplatte zum Lesen und Beschreiben bereit, daher suchten wir sie nach Viren ab. Auch das brachte uns nicht weiter. Wieder per Bootdiskette überprüften wir die Partitionierungsdaten und den sogenannten Boot-Record – abermals ohne Ergebnis. Die Platte bootete auf anderen Systemen ohne Murren. Als auch ein Controllertausch nichts half, legten wir einen Tag Denkpause ein. Schließlich wechselten wir das einzige Teil aus, das wir noch nicht geprüft hatten: das Kabel zum Controller. Mit einem anderen Kabel bootete das System wie gewohnt.

(aus der Redaktion)





Erst wenn man den Klemmbügel abnimmt, sind die drei gerissenen Leitungen erkennbar.

Erst nachdem wir die Klemmen vom Kabel gelöst hatten, bemerkten wir, daß an einem Kabelende durch das häufige Abziehen insgesamt drei Leitungen gerissen waren (an Pin 38, 39 und 40). Während der fehlende Kontakt bei zwei der Leitungen nicht sonderlich ins Gewicht fällt, stellt sich Pin 39 als besonders wichtig heraus. Hierüber selektiert das System nämlich, welcher Datenträger angesprochen werden soll. Mangels Kontakt war die erste Festplatte futsch, also auch kein Booten mehr möglich. Nur wenn von Diskette gestartet wird, sucht DOS dann nach weiteren Platten. Auf diese Weise fand es die Festplatte und trug sie auch wieder als »C:« ein.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

TRAINERFREUDEN

Allen Prognosen nach heißt es in einem Monat »Anstoß« für den zweiten Teil des erfolgreichen Fußballmanagers aus deutschen Landen. Wir sind vor allem auf die versprochenen Spielszenen gespannt, die per Motion-capturing eingebaut wurden. Ob der umfangreiche Wirtschaftsteil ebenso gelungen ist, sagen wir Ihnen nach dem Abpfiff unserer Testsaison.



Anstoß 2: Schöner als viele Fußball-Sportspiele.



Terracide: In alter »Descent«-Manier auf Drohnenjagd.



7/97

VORSCHAU

SUBCULTURE UND TERRACIDE

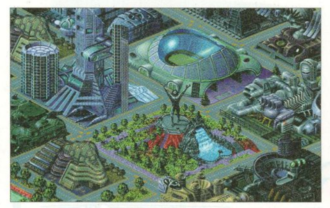
Nachdem Bullfrogs »Creation« im Entwicklungsstadium auf den Meeresgrund gesunken ist, warten wir gespannt auf neues Material zu Criterions Unterwasser-Spiel »Subculture«. An »Descent«-Freunde richtet sich das rasante »Terracide« mit engen Tunnels und transparenten Explosionen: Inner- und außerhalb von Raumschiffen gehen Sie auf die Jagd nach Roboterdronen.

HERR DER GALAXIE

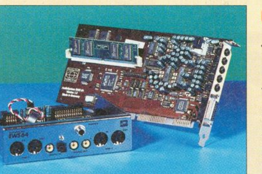
Mehr als nur ein weiteres »SimCity« im All: »Imperium Galactica« von GTI wartet mit umfangreichen taktischen Raumkämpfen auf. Währenddessen halten die Daheimgebliebenen ihre Kolonien in Schuß. Der Ausgang einzelner Missionen wirkt sich auf den folgenden Handlungsablauf aus. Das Weltraumstrategiespiel trudelte in der Redaktion ein, als wir gerade die letzten Seiten des Hefts zum Layout brachten – nächste Ausgabe gibt es dafür einen um so ausführlicheren Test.

ÜBERFLIEGER IM NETZ

Leider hat uns »X-Wing vs. TIE-Fighter« nicht rechtzeitig für diese Ausgabe erreicht, doch der Test in PC Player 7/97 ist so sicher wie die neue Filmtrilogie von Krieg der Sterne. Freuen Sie sich auf einen kritischen Test des Weltraumspektakels, das Netzwerkspieler ebenso ansprechen soll wie Solopiloten.



Imperium Galactica: So grün kann eine Großstadt sein.



Terratec EWS64XL: Besser als Klassenprimus Soundblaster 64 Gold?

COMPUTERSOUND DER EXTRAKLASSE

Terratecs » EWS64XL« ist mehr als nur eine x-beliebige Soundkarte. Das Audio-Board bietet fast alle Finessen, die PC-Musiker sich wünschen können: 64stimmiger Wavetable-Synthesizer mit 6 MByte Sample-RAM, für alle Quellen getrennt einsetzbarer Effektprozessor, Sample-Frequenz bis 48 kHz und 20 Bit Auflösung. Ob Terratec am Thron von Creative wackeln kann, erfahren Sie in vier Wochen.

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

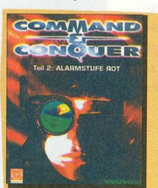
PC PLAYER 7/97 erscheint am 4. Juni*

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[finale]

ALARM IM MITTELALTER

Abteilung Features, die Sie nicht in unserem Test lesen (aber auch nicht im Spiel finden): Ginge es nach dem Media Point Journal 2/97, das unser Leser Felix Seliger aufmerksam studiert hat, dann hätten wir Ihnen in unserem Test zu »Alarmstufe Rot« ein paar Dinge vorenthalten.



Command & Conquer Alarmstufe Rot

Es herrschen Gewalt und Intrigen. 1 - 4 Ritter können über Nullmodem ihre Burg gegen Angreifer verteidigen, die Gunst des Königs erlangen oder selbst König werden.

DM 89,99

Ritter in Alarmstufe Rot? Burgen?!?

DAS BIZARRE FOTO DES MONATS

Merchandising, das Ausschlachten eines bekannten Produktes bis zum Überdruß, wird in den USA schon seit Jahren mehr oder minder erfolgreich betrieben. Dabei machen die Marketingstrategen vor nichts halt: Auf den Webseiten eines Videospielfans fanden wir diese Anzeige für Donkey-Kong-Frühstücksflocken (werden jedoch nicht mehr hergestellt). Schade, daß es so etwas heute nicht mehr gibt, denn die Variationsmöglichkeiten wären grenzenlos. Kleine »Grand Prix 2«-Autos oder »Red Alert«-Fahrzeuge in der Cornflakes-Schachtel, die schönsten Monster aus »Unreal« im Crunchies-Karton, das wären doch mal Goodies, auf die die Welt gewartet hat.



Breakfast at Mario's – Donkey-Kong-Frühstücksflocken sorgen für leuchtende Kinderaugen.

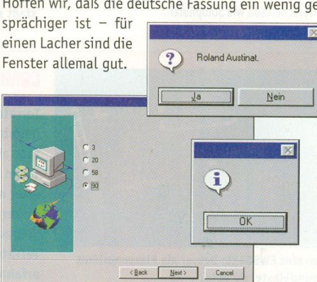
Fachsimpelei

Fachmagazine heißen so, weil sie vom Fach sind – dachten wir. Ein Fachlexikon in einem Fachmagazin, das Fachausdrücke erläutert, sollte vor Fachkenntnis nur so strotzen. Aber sehen Sie selbst:

Echtzeitstrategiespiele
Eine besondere Art der Strategiespiele. Der Computer berechnet seine Aktion meist aufgrund des Verhaltens des Spielers, er erhält also vom Programmierer nicht viele Vorgaben. Man spricht hier von Echtzeitberechnung.

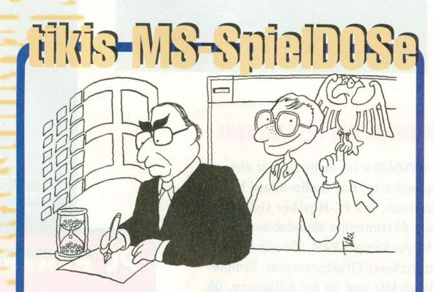
Installieren leichtgemacht

Abt. Fenster, die Sie (hoffentlich) nicht zu Gesicht bekommen: Nicht immer weiß der wackere Spieletester, was das neueste Testmuster bei der Installation von ihm will. »SimPark« schoß dabei den Vogel mit den bizarrsten Meldungen ab, allerdings handelte es sich auch um die englische Vorabversion. Hoffen wir, daß die deutsche Fassung ein wenig gesprächiger ist – für einen Lacher sind die Fenster allemal gut.



Zen und die Kunst des Fensteröffnens: Nicht alle Fragen des SimPark-Installers sind sofort verständlich.

tikis MS-SpielDOSe



Große Momente der EDV:
Microsoft lizensiert das Verfahren, Versprechen anstelle von Produkten zu vermarkten, an wichtige Regierungen der Welt.

Das Jahr 2140 - Die letzte Entscheidung!

HIGHTECH-KRIEGSFÜHRUNG IM 22. JAHRHUNDERT

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 50 SPANNENDE MISSIONEN
- NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 6 SPIELER
- BILDSCHIRMAUFLÖSUNG 640*480 PIXEL ODER 800*600 PIXEL IN 65.000 FARBEN
- STEREO-SOUNDTRACK IN CD-QUALITÄT
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- UMFANGREICHES, DEUTSCHES HANDBUCH



PC CD-ROM: STRATEGIC ACTION-GAME

TEL 0621-48286-700
INFO·LINE
FAX 0621-48286-710

Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika bilden die »UCS«; die »ED« umfaßt Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf entbrennt, der finale Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Gewinner geben!



Den kompletten Soundtrack zu EARTH 2140 erhalten Sie auf Audio-CD im gutsortierten Fachhandel.

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare